CLUB Nintendo

Tips de:
The Legend of Zelda
-Oracle of Ages-

Conoce a:
Mega Man
Battle Network/Xtreme 2
Jedi Power Battles
Gradius Galaxies

GANA
EN NUESTRO
CONCURSO
DE ANIVERSARIO

ETERNAL DARKNESS™
Sanity's Requiem

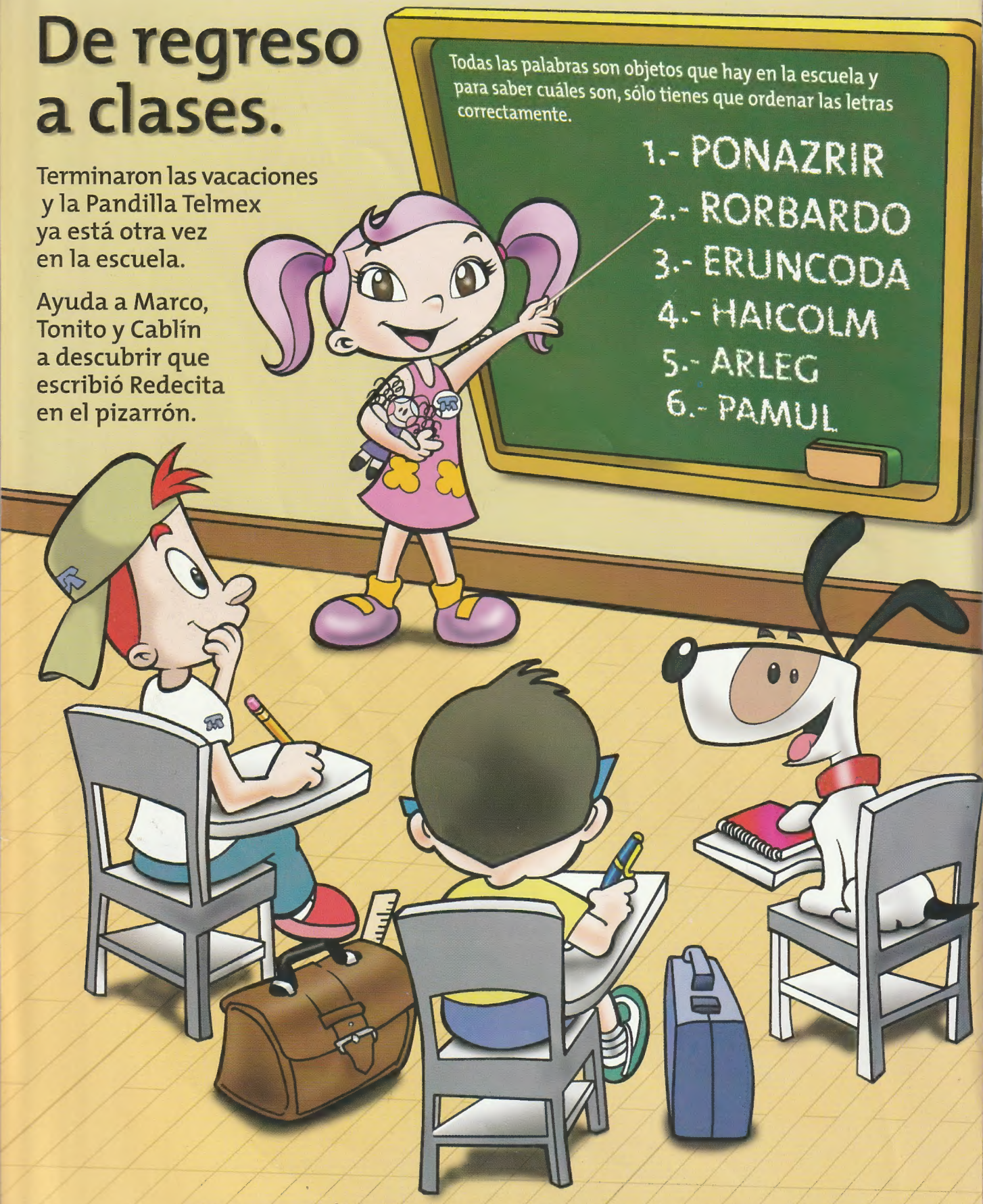
Año 11
No. 1
Precio
$18.00 M.N.

0 10722 98452 6 01

De regreso a clases.

Terminaron las vacaciones y la Pandilla Telmex ya está otra vez en la escuela.

Ayuda a Marco, Tonito y Cablín a descubrir que escribió Redecita en el pizarrón.



RESPUESTAS: 1.- PIZARRON, 2.- BORRADOR, 3.- CUADERNO, 4.- MOCHILA, 5.- REGLA, 6.- PLUMA

TELMEX®

SUMARIO

ENTÉRATE CÓMO OBTENER UNO DE NUESTROS REGALOS DE ANIVERSARIO 7

DR.MARIO	3
NUESTRA PORTADA	
ETERNAL DARKNESS -SANITY'S REQUIEM-	10
NINTENDO TOP TEN	12
TIPS	
THE LEGEND OF ZELDA -ORACLE OF SEASONS- GBC	14
EXTRA	24
EL CONEJO EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS	25
CONTENIDO AÑO 10	30
A FONDO	
MEGA MAN BATTLE NETWORK GBA	34
STAR WARS -JEDI POWER BATTLES- GBA	38
E.T. THE EXTRA TERRESTRIAL GBA	52
MEGAMAN XTREME 2 GBC	54
FROGGER'S ADVENTURE GBC	62
ALIENATOR: EVOLUTION CONTINUES GBA	68
NFL BLITZ 2002 GBA	72
SUPER DODGE BALL ADVANCE GBA	80
LEGO RACERS 2 GBA	84
RAMPAGE PUZZLE ATTACK GBA	87
DAVE MIRRA 2 FREESTYLE BMX GBA	93
MARIADOS	50
PREVIO	
GRADIUS GALAXIES GBA	58
ZOE 2173 TESTAMENT GBA	66
MUSEO: YO NOID!	75
CEMENTERIO	90

INCLUYE POSTER DE ETERNAL DARKNESS -SANITY'S REQUIEM-

ESTE ES EL ROMBO DE LOS 10 AÑOS

ETERNAL DARKNESS™
Sanity's Requiem

Año XI #1 Enero 2002
CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

ISSN-0188-7610

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Ricardo Shahín
DIRECCION EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez
PRODUCCION
NTWK Creatividad y Diseño
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACION
Javier Chávez "Conejo"
Alejandro Ríos "Panteón"
"Crow"
CORRECION DE ESTILO
Mayra T. Anaya
ASISTENTE DE INVESTIGACION
Ana L. Velázquez
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez

EDITORIAL TELEVISA

PRESIDENTE
Ramón Alberto Garza
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES
Raúl Braulio Martínez
VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES INTERNACIONALES
Eduardo Michelsen
DIRECTOR DE FINANZAS
Sergio Carrera Dávila
DIRECTOR DE PRODUCCION
Juan Carlos Espinosa
DIRECTOR DE CIRCULACION INT.
Anastacio Cisneros
DIRECTOR DE CIRCULACION INTERNACIONAL PR/USA
Armando Merino

VICEPRESIDECIA DE VENTAS
Michel Bauer
DIRECCION DE VENTAS
Enrique Matarredona
Mara Domínguez

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL
Roberto Sroka
GERENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL
Joel R. Villa

EDITORIAL TELEVISA COLOMBIA
GERENTE GENERAL Y REPRESENTANTE LEGAL
Constanza de Serna
GERENTE DE PUBLICIDAD
Beatriz Pizarro

(C) COPYRIGHT 2001 CLUB NINTENDO

Año 11 # 1, Revista mensual, **Enero 2002.** Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. Distribuidor Exclusivo de Nintendo en México, y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Irene Carol
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.
Revista **CLUB NINTENDO. No. 11/1** (MR) 2002 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por **Editorial Televisa Colombia, S.A.** Calle 75 # 12-12 Santafé de Bogota D.C. Colombia. Conmutador: 3492211, Suscripciones: 3492211 ext: 149 y 150, Fax: 3492211 ext: 154 E-mail suscripciones: susctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx Colombia:Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas., **Ecuador:** Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Victor Manuel Rendón, Colonia (parroquia) Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil.
ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 342-8946 / 5178 / 8643. Telex: 17699. Ediva, Ar.
Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC. Av. Velez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires, Argentina.
CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 399-6399. Gerente General: Sr. Rodrigo Sepúlveda, Gerente Comercial: María Eugenia Goiri, Gerente de Administración y Representante Legal: Marlene Larson Conus, Gerente de Ventas: María de Los Angeles Swinburn. Coordinación: Aquiles Sepúlveda F., Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

(c) 2002 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 11 #1
Certificado ante el Notario Público #57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000

EDITORIAL

Un nuevo año comienza y las esperanzas de un mundo mejor se renuevan. El Nintendo GameCube ya está en nuestras manos, el Game Boy Advance se consolida como el mejor sistema portátil, comienza el segundo año con el nuevo gobierno. ¿Qué más podemos pedir?

El mañana sigue viéndose muy prometedor con la interacción del GCN con el GBA, y con los futuros juegos de Nintendo, Rare, Silicon Knights, Capcom, Namco, entre muchísimos otros que nos han dejado con las ganas de tener una máquina del tiempo para no tener que esperar a que estos títulos salgan a la venta.

Eternal Darkness nos ha dejado con los ojos cúbicos por su gran aportación en concepto e increíble jugabilidad. Esperemos que el resto de compañías tomen en cuenta este gran ejemplo para que sigan brindándonos lo mejor de ellos mismos en juegos únicos que nos mantengan aferrados al control.

DR. MARIO

Quiero hacerles una observación muy importante. Ustedes están poniendo las abreviaturas del Nintendo GameCube como NGC y no creo que sea lo correcto ya que estas siglas se utilizan para el NeoGeo Color. Corríjanme si me equivoco, pero las siglas del GameCube son GCN.
Bueno, eso era todo. Espero que esta información les sea de utilidad.

Bernardo Sánchez
México, D.F.

Sí, ya recibimos una notificación de Nintendo of America para corregir este pequeño detalle. La muestra de Bernardo es que los videojugadores latinos también se fijan en este tipo de detalles en nuestra revista y hacen que crezca y sea mejor para todos, tanto como para quienes trabajamos aquí como para los lectores.

♦

Dr. Mario: Jurassic Park 3: Park Builder del Game Boy Advance "es realmente sorprendente", pero lástima que sea sólo para el GBA, porque si estuviera también para el Nintendo GameCube sería lo máximo, o ¿no?, sólo con imaginarse los sorprendentes gráficos y ese modo de juego, o mejor aún en primera persona, nadie dudaría en comprarlo, lo digo porque tengo 16 años (añales jugando Nintendo) y demasiados amigos mayores y menores que yo o lo compraríamos, esto se los digo departe mía y de ellos "LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA CON BUENOS GRÁFICOS SON FENOMENALES". Sólo imagínense a los turistas de dinosaurios contemplarlos de cerca como lo es en primera persona, conversar con las personas cara a cara, tocar y observar de cerca a los pequeños dinosaurios después de haber roto el cascarón, contemplar la isla recorriéndola libremente en 3-D, etc. " ESTO ES UN CONSEJO QUE LOS PUEDE AYUDAR MUCHO". Esperamos una respuesta amplia y clara porfavor. Los felicito por su revista sigan así que llegarán más lejos de lo que ya llagaron. Por favor pongan una parte especial para el GameCube con fotos de todos los accesorios y demás. Gracias por leer esta fastidiosa y larga carta.

Abou Atieh Bakhos

Jurassic Park III
Park Builder GBA

Los Theme Parks han tenido bastante aceptación en Estados Unidos y estamos seguros que algún licenciatario tomará cartas en el asunto, tal vez no de Jurassic Park, pero será algo de tu agrado. Por lo pronto te recomendamos ampliamente el gran juego de Nintendo, Pikmin, ya que es un excelente juego de estrategia sin precedentes. Los accesorios del GCN que se han anunciado hasta el momento son la Memory Card, el cable Link para GBA, el MODEM y el adaptador para Red. No estamos mencionando los cables de video, ya que hay una gran variedad de ellos.

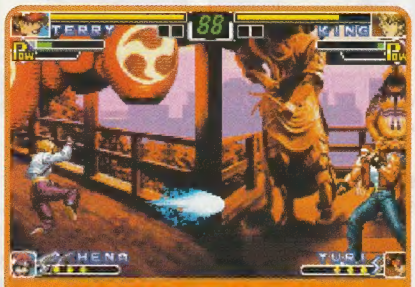
♦

¡Hola! amigos del gran CN quiero decirles que el GCN está de lujo así como sus juegos, bueno la razón de esta carta es que quiero decirles que estoy haciendo una página en geocities y quiero que cuates fans de KOF me puedan ayudar a terminarla; la dirección es la siguiente: www.geocities.com/orochi_kyo-2002/clubkofguanacos.html
Bueno pasemos a mis dudas:
¿Es cierto que el GBA puede desplegar polígonos? Porque en una página sobre GB dice que sí y muestra imágenes de ese juego que parece Star Fox.
¿La versión de KOF para GBA será un remake de la 99?
¿Cuándo estará listo KOF2001 y si saldrá en algún sistema casero.
Bueno espero que contesten mi E-mail y para todos aquellos que quieran ayudarme a terminar la página estos son mis correos: lori_yagami75@latinmail.com, Kyo_kusanagi@infocentros.org.sv, terry_bogard10@starmedia.com
se despide su amigo:

lori Yagami, Usulutan,
El Salvador

Muy bien lori, más vale que te contestemos antes de que te nos pongas "Orochi".
Como puedes ver, tu página y direcciones de e-mail ya están publicadas.
El GBA no puede procesar polígonos por si solo, pero no hay que descartar la posibilidad de que un chip externo

pueda realizar las funciones matemáticas necesarias para desplegar lo que quiera, recordemos el gran trabajo que realizó el FX Chip en el SNES con Star Fox.
KOF EX Neo Blood parece ser una mezcla del 99 con el 2000, con todas las opciones para pelear en equipos e incluso contar con strikers en la palma de tu mano.
Hasta el momento no se han dado a conocer ninguna noticia de que el KOF2001 será trasladado a un sistema casero.



KOF EX Neo Blood GBA
Ya nos morimos por jugarlo

Queridos amigos de la Club Nintendo:
Primero que todo quiero felicitarlos por los 10 años que llevan haciendo un excelente trabajo.
Ahora les haré unas preguntas espero que me las respondan:
1) ¿Qué función tiene el GBA al conectarlo con el GCN?
2) ¿Habrá un cartucho de Pokémon para el GCN?
3) ¿Cuál es el nombre del creador de la compañía de Nintendo?
Una última cosa, podrían poner en la revista TIPS sobre The Legend of Zelda Oracle of Seasons.
Gracias por su colaboración.
Luis Boscan

La función del intercambio de información entre el GCN y el GBA depende de la creatividad de los programadores. Ya sea que guardes ciertos datos en tu cartucho de GBA directamente del juego de GCN como es el caso de Sonic (podrás guardar los Chaos que encuentres en el juego de GCN en el cartucho de GBA para jugar con ellos). Interactuar entre el NGC y el GBA como la muestra del juego de Kirby que se presentó en el Nintendo Space World 2001, estos son sólo un par de conceptos en donde obviamente se encuentran miles de posibilidades.
Lo más probable sea que en el E3 del 2002 nos enteremos de un nuevo juego de Pokémon para el GCN o alguna interacción con el GBA.
La compañía Nintendo tiene más de 100 años en la industria del entretenimiento, pero Hiroshi Yamauchi (actual presidente de la compañía) fue quien decidió la incursión en el entretenimiento electrónico.
Como ya te habrás percatado, la guía de este fantástico juego de Zelda se fragmentó en dos partes, la primera salió en la edición de diciembre y la segunda en este número.

Kirby GCN & GBA
Un ejemplo a seguir

¿Cómo estás doctor de mil batallas?:
Te escribo para saludar a todo el equipo de Club Nintendo, que han resistido a cambios radicales en la historia de los juegos. Soy un veterano y he visto cómo "nuestra" revista ha surcado por aciertos, errores y vuelcos de la industria "videojueguil". En verdad si ustedes no son los mejores, se les han de parecer.
Quería comunicarme contigo, mi querido doc, para saber si contestabas en la revista e-mails, porque me parece que sólo lo haces con cartas de puño y letra y no las que vienen vía cable.
Doc, sabes si Nintendo sacará demos con los sistemas "GameCube" al igual que Sony lo hiciera con el PSX?
Otra cosa más, cómo puedo obtener revistas atrasadas de Club Nintendo? ¡¡¡Sería maravilloso poder tener la número uno completamente nueva... y las que me he perdido!!!
Por último, definitivamente no se escucharán cd's músicales en el "GameCube"?
Para despedirme quiero comentarles a los amigos de Club Nintendo que hace poco un amigo quiso echarme en cara que había conseguido el juego de International Superstar Soccer mucho más barato que el mío, y totalmente nuevo, además el cartucho de Killer Instinct. Yo los vi y se veían un tanto raros y la caja con colores opacos, la cuestión es que al pobre no le funciona bien el N64 a raíz de aquello. Sólo hubo que esperar unas semanas para que las $%&·$% de cartuchos piratas que había comprado estropearan su consola... amigos videomaniacos, no sean tan #$!*< y escuchen lo que les dice Club Nintendo, no compren sus juegos en sitios no autorizados, estos piratas están haciendo los juegos hasta con cajas parecidas y les va a salir más caro si no obedecen... palabra de amigo..
Sin más me despido de usted doc y de todos en la revista, un saludo a Panteón y al Conejo... y nos estamos leyendo.
Isaac Noriega Castro

Estimado Isaac Noriega Castro, como puedes ver, contestamos tanto cartas como correos electrónicos por medio de nuestra revista. Hasta el momento no hay dato alguno de

que juegos para el GameCube traigan un demo extra, pero estamos seguros que sería genial poder ver un poco de lo nuevo que viene ¿No lo crees?
Por lo general, en la página de la editorial vienen unos números telefónicos para suscripciones, lo más seguro es que ahí puedas preguntar acerca de ediciones pasadas de nuestra revista.
Nop, el GCN no puede leer discos que no tengan datos exclusivamente para ser utilizados en el sistema.
Tengan mucho cuidado ya que los piratas están más rudos que nunca. Situaciones similares se han disparado por todo el continente, sobre todo con los juegos piratas de Game Boy Advance. Las cajas pueden parecer muy similares, e incluso traen instructivos. Hay que ser muy minucioso para darse cuenta que no estás comprando un producto original. Por eso, te recomendamos que compres los juegos y sistemas con distribuidores autorizados de Gamela y así tener la certeza y tranquilidad que tu juego te servirá toda la vida.

Estamos unos amigos y yo haciendo un torneo Pokémon, lo único que necesitamos es propaganda y un lugar donde poder hacer un pequeño, pero bien manejado torneo, ya que nos hemos juntado muchas personas y por eso recurrimos a ustedes.
Se pueden inscribir ustedes también, pero sólo que me manden sus datos a mi mail.
Estos datos serían:
Nombre completo
Alias o apodo
Correo electrónico
Edad
Las reglas serían:
-6 Pokémon
-Se registran 6, pero sólo se usarán tres Pokémon por batalla.
-Cualquier Pokémon entra, pero sólo se podrán registrar 3 Pokémon legendarios (Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo, Mew, Suicune, Raikou, Entei, Celebi)
-Mínimo nivel 90 máximo 100
-Sólo versiones Gold, Silver y Crystal
-Sólo se usarán berries, y derivados, (Bitter berry, etc..)
-15 minutos máximo de batalla
-Prohibido usar ataques de tipo One Hit KO.
Por eso de que Poliwrath sabe Mind Reader y aprende Fissure, mejor evitamos ese tipo de injusticias, por si no lo sabía nadie.
-No usar Gameshark
-No repetir Pokémon
-Cada quien lleva un cable link, Game Boy y cartucho.

La cosa está en que unos amigos y yo, que en total somos cinco, y ya formamos nuestra elite four y el campeón, sólo falta definir qué puesto ocupará cada uno. No sé, si puedan echarnos una mano, ya que necesitamos de su apoyo.
Gracias.

Antonio González
antonio_achar@yahoo.com

Las bases y reglas nos han parecido de lo más justas. Esperamos que nuestra revista te dé el suficiente empuje para que comiences con tu liga Pokémon.
Sólo nos resta desearte suerte.

Hola amigos de club nintendo, les presumo que ya tengo mi GCN con el juego de Luigi's Mansion y esta súper padre y más el último malo como ya lo habían mencionado es todo una sorpresa, ah les quería preguntar si trae DVD ya que no caben, pero tengo un DVD de ese tamaño, ¿lo puedo meter?, ¿sí se verá?
Por favor contesten, gracias

Jesús Alberto Chávez Cornejo
México, D.F.

Como ya lo mencionamos anteriormente, el sistema operativo del GameCube solamente reconocerá los discos que contengan información para este sistema. Al introducir otro disco ya sea CD o DVD que no tenga datos que reconozca el sistema, simplemente aparecerá esta pantalla.

¿Qué me estás queriendo decir?

Hola.
Primero lo primero, les envío este mail para felicitarlos por su revista ya que es la mejor de Nintendo en Latinoamérica y segundo quisiera decir algo, he leído cartas enviadas a ustedes diciendo que todas las consolas son basura excepto el Nintendo, cualquiera de sus consolas, pero en realidad no lo es ya que existen algunas otras que pueden llegar a ser mejores que esa, ¿acaso lo importante son los gráficos de los juegos?, pues no, ya que si lo ponemos de esta forma el N64 tenía muchas mejores gráficas que el PSX pero el N64 nunca tuvo juegos que alcanzaran a los del

PSX como: Metal Gear Solid, Final Fantasy 7, 8, 9, Silent Hill, entre otros que no tuvieron gráficas del otro mundo pero llegaron a ser mejores que algunos de Nintendo, y ahora dicen que el GameCube mató al PS2 como al Dreamcast, por favor, el GameCube se verá mejor pero no tiene juegos de calidad como el PS2, los gráficos de los juegos serán los mejores y con Resident Evil I ¿ya ganó?, pues les digo algo ese juego no le llega ni le llegará a los tobillos a juegos como Silent Hill 2, Metal Gear Solid 2 "Sons of Liberty", y mucho menos a uno de los mejores RPG con una larga historia como el caso de Final Fantasy X, yo les digo dejen de pensar en la cubierta y fíjense en el interior.
Se despide Neon y gracias por publicarlo.

Gregory Velásquez

Muy buen punto de vista Gregory, pero si recuerdas, nosotros siempre hemos manejados nuestros juicios en base del juego nunca de la portada, incluso hemos llegado a hacer referencias de juegos visualmente impresionantes pero con un concepto y control bastante inaceptable para cualquier jugador. Por otra parte, si te pones de exigente, los mejores RPG han salido para sistemas de Nintendo Final Fantasy III – SNES (y pese a quien le pese, tiene mejor historia que cualquier otro juego de este género que hayan salido); Golden Sun – GBA (aquí se ve cuando alguien quiere hacer las cosas bien y que no es necesario que un juego sea de Square para que sea un excelente RPG). Y si te pones a decir que los cinemas y las gráficas, ahí caes en las mismas bases que tú mismo pusiste (no importa la cáscara, si no el sabor de la fruta). Por otra parte, el PS2 ya tiene bastante tiempo en el mercado y solamente los títulos de segunda y tercera generación son quienes están levantando el sistema, sin embargo, apenas y acaba de salir el GCN y ya le está dando batalla.
Y no es que defendamos a Nintendo, reconocemos el trabajo de gente como Shinji Mikami y Hideo Kojima que le ponen el alma entera a sus juegos como Devil May Cry o Metal Gear Solid 2 (respectivamente), pero desgraciadamente Nintendo es quien cuenta con las mejores licencias y conceptos que no dejan de hacer algo que siempre ha caracterizado a la marca "innovar".

Pikmin - GCN
Un ejemplo de innovación

Hola cómo están amigos de Club Nintendo saben su revista es la mejor de México pero vamos al grano y espero que me contesten. Se rumora desde hace mucho tiempo se está filmando una película de Resident Evil esto es cierto y para cuando saldrá, espero que me o puedan contestar y que su revista dure muchos, muchos años más.

Israel del Toro Gómez

¿¿¿Película???
¡Ya tenemos el GameCube!
¡¡¡YA QUEREMOS RESIDENT EVIL I!!!
Perdón, me dejé llevar. Sí, hay una película programada para el 2002 de nombre Resident Evil: Ground Zero escrita y dirigida por Paul Anderson III quien dirigió Mortal Kombat (1995) y que también está prometiendo dirigir Mortal Kombat 3: Domination (2003). Al parecer a nuestro amigo Paul le encantan los juegos y si realiza un trabajo tan detallado como lo hizo en MK, esta será una película que simplemente no nos podemos perder.

Este nuevo año comenzamos una nueva etapa de nuestra revista que siempre ha mantenido los cambios como algo positivo.

Como te podrás dar cuenta, la sección de Ranking ha cambiado para convertirse en un verdadero punto de vista diferente y dinámico para que el lector no pierda detalle alguno de su juego favorito.

Como siempre, te mantendremos al tanto de todas las noticias y sucesos de la industria, sobre todo, de tus juegos favoritos de Nintendo.

Te recordamos la dirección de la redacción para que envíes todas las cartas que quieras para cualquiera de las secciones, incluyendo la Galería de Adeleine o las secciones del Panteón o El Conejo.

Hamburgo #10
Primer Piso
Colonia Juárez
México, D.F.
Código Postal 06600

O si prefieres enviarnos un correo electrónico a:

clubnin@nintendo.com.mx

Y no olvides visitar:

www.nintendo.com.mx

BASES

Podrán participar todos los lectores-videojugadores de todas la edades dentro de la República Mexicana. Debes desprender la hoja (2ª fase) y la que salió publicada en la pasada edición de Diciembre de 2001 (1ª fase), poner tus datos completos en los espacios señalados, contestar correctamente el cuestionario de las dos ediciones y enviarlos juntos en un sobre cerrado por correo a la dirección de nuestra redacción:

CLUB NINTENDO
Hamburgo No. 10, Primer piso
Col. Juárez, México, D.F. C.P.06600

No se aceptarán copias fotostáticas, e-mails, ni envíos por fax, solamente las páginas ORIGINALES. Los sobres se recibirán hasta el 28 de Febrero de 2002. No te preocupes si tu carta es de las primeras o las últimas, todas participarán siempre y cuando incluyan los cuestionarios correctamente contestados de la 1ª y 2ª fase y tengan todos tus datos completos. No está limitado a un sobre por participante, así que puedes enviar todos los sobres que quieras (sólo en ORIGINAL y con las DOS FASES) para tener más oportunidades de ganar.

El 4 de Marzo de 2002 se elegirá sucesivamente un sobre hasta encontrar aquel que cumpla con todos los requisitos establecidos en estas bases.

PREMIOS

Habrá 5 regalos que incluyen un Nintendo GameCube con un juego cada uno.

Y 10 regalos más de Paquetes Especiales de Gamela (el paquete consta de una playera, squeeze, llavero, gorra y pin cada uno).

En la edición de Abril del 2002 se publicarán los nombres de los afortunados ganadores quienes tendrán hasta el 30 de Abril para venir a recoger sus premios en nuestras oficinas en horas y días hábiles.

Gracias por compartir con nosotros en este evento tan especial, esperamos tus respuestas.

Para cualquier duda o aclaración, ya sabes nuestra dirección, y no olvides enviarnos tus comentarios a nuestro correo electrónico: clubnin@nintendo.com.mx

Pégate a nuestro décimo aniversario y ¡gana con nosotros!

"Promoción notificada a la Procuraduría del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 15 de noviembre de 2000. Para mayor información llamar al 55.46.86.22 Cualquier incumplimiento repórtalo a la Profeco".

Nombre: _____

Teléfono: _____ E-mail: _____

13 ¿Qué juego se representa en la portada que se publicó en nuestro número 100?

_____

14 ¿Cuáles fueron los dos nombres que tuvo el Nintendo 64 antes de salir al mercado?

_____

15 Contando con este ejemplar, ¿cuántos números de nuestra revista se han publicado? (sin contar los números especiales)

_____

16 ¿En qué Números apareció el Comic de Axy y Spot? (menciona el año y números)

_____

17 ¿Cuál fue el primer número de nuestra revista en donde se publicaron 96 páginas?

año: _____ número: _____

18 ¿A qué precio se vendió el primer ejemplar de Club Nintendo?

_____

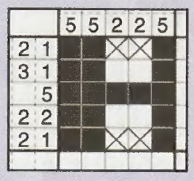
19 ¿A partir de qué número se implementaron las "segundas opiniones"?

año: _____ número: _____

20 Resuelve correctamente cada uno de los puntos de este Picross. Te recomendamos que saques fotocopias (como borrador) de este último reto y que lo pases en limpio en esta hoja para mandarla a las oficinas de la redacción.

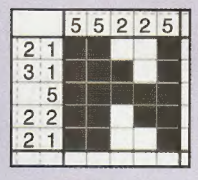
NOTA: Si eres un verdadero seguidor de nuestra revista, estamos seguros que recordarás cómo se juega en Mario Picross, pero por si las dudas, te ponemos la guía.

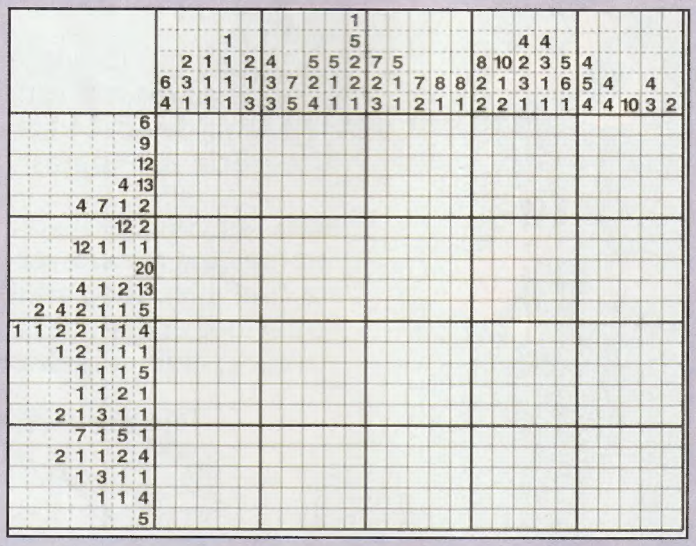
INSTRUCCIONES:



Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena estos primero y donde estés seguro que no va nada pon una "x"!

Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo), ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después 1. Aquí está fácil, pues ya tienes 2 cuadros marcados en esta línea, así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con esto automáticamente puedes deducir la 3a. y 4a. línea vertical (de izquierda a derecha).





Para participar es necesario que desprendas esta hoja y que la envíes de inmediato JUNTO CON LA PRIMERA PARTE que apareció publicada en el número de Diciembre de 2001.

¡CÓMPRALOS YA!

Encuéntralos en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx

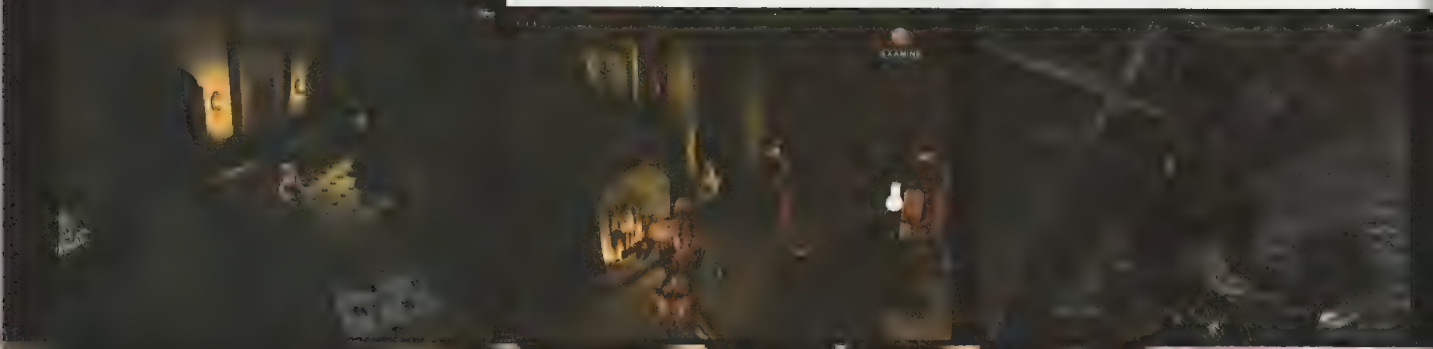
TM ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo TM, ® 2001-Nintendo. Nintendo GameCube incluye un control. El sistema videojuegos y accesorios se venden por separado.

NUESTRA PORTADA

El esperadísimo título conceptualizado y desarrollado por Silicon Knights, creadores de la primera parte de la saga Legacy of Kain. Ellos han utilizado todos los recursos a la mano para realizar uno de los juegos más impactantes para el GCN.

¿Qué es lo que podemos esperar al adquirir este juego? Esta es una pregunta clave que todos los videojugadores que han adquirido un GameCube nos han hecho y la respuesta que nos dieron fue la siguiente:
Es un juego diseñado por gente adulta para ser jugado por una audiencia adulta. Para empezar, mucha gente lo ha catalogado como un Resident Evil o Silent Hill, sin embargo, este juego no cae en el género de "Survival Horror" (como lo son los juegos antes mencionados) ya que gracias a su interacción con el jugador, lo podríamos definir como Psychological Thriller.

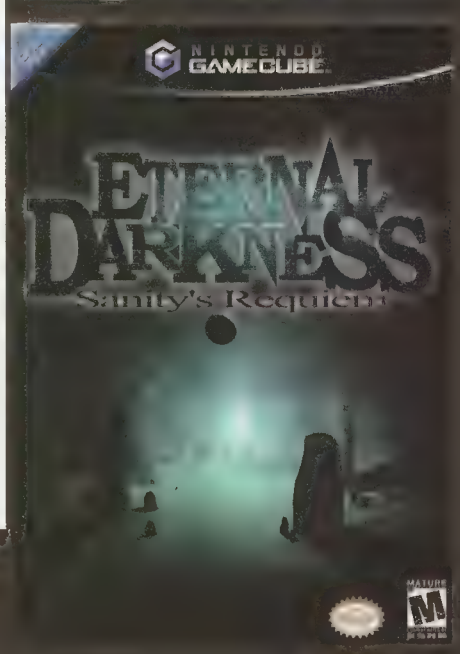
Pero ¿qué es lo que le da a este juego tanto renombre? Algo muy importante en él es la ambientación, desde los escenarios, los personajes, música, trama, desenvolvimiento de la historia, todo esto aunado con el nivel de "Cordura", te hará gritar de terror. Eternal Darkness contiene una historia épica que relata la batalla del bien contra el mal, en donde 12 personajes son los elegidos para detener el avance de la oscuridad y permitir que la luz termine para siempre con las tinieblas. La historia hace un compendio de los 2,000 años después de Cristo donde una secta secreta planea revivir a seres que habitaran la tierra antes que los humanos conocidos como The Ancients. Esta civilización estaba llena de magia y poder, pero los humanos cometen el error de llamarlos de nuevo y es aquí en donde todo comienza a perder el sentido. La cruzada contra el mal se lleva a cabo en batallas a través del tiempo, con escenarios adecuados a la época, armas y otros elementos que te absorben por completo. Para que te des una mejor idea, al comenzar con la historia del centurión romano, se realizan unas tomas de la ciudad y al escuchar la voz de Pious en Latín le da el toque perfecto para que no pierdas detalle alguno de absolutamente todo lo que pasa. Y éste, es un pequeñísimo detalle entre la gran cantidad de minuciosidades en las que Silicon Knights se han esforzado en pulir.



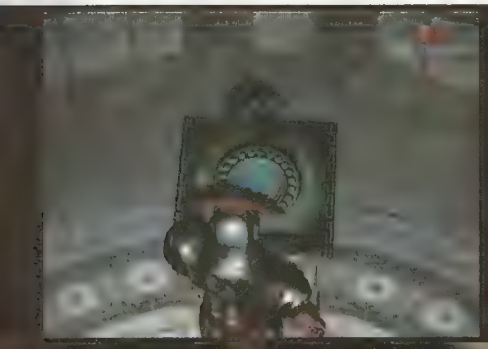
La historia es tan detallada que deberás de realizar un sinfín de acciones para ganarte el derecho de utilizar al resto de los personajes, ya que inicialmente solamente podrás seleccionar entre tres de ellos. Sin embargo, no por esto significa que los personajes no pueden morir. Esto abre más patrones de variedad y lógicamente más caminos cada vez que comiences el juego.

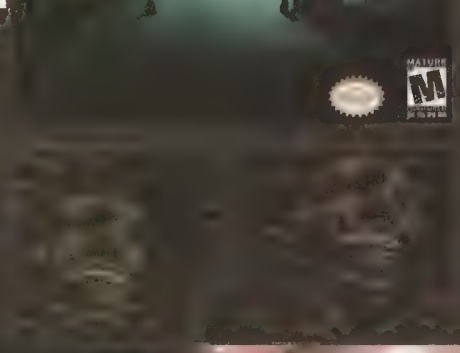
La "Cordura" también te cambiará el orden de las cosas ya que al enfrentarte a enemigos bizarros y perder aliados, el personaje comenzará a desvariar, por lo que entre más loco quedes, más cosas extrañas verás y perderás la noción de la realidad y la fantasía. Por ejemplo, al perder la cordura, habrá momentos en los que al abrir una puerta y entrar en el cuarto, tu brazo izquierdo se caerá, seguido por tu brazo derecho, luego tu cabeza y tu torso, dejándote controlar las piernas, de repente una luz desvanecerá todo en la pantalla y te encontrarás tomando el picaporte de la puerta; o que de repente abres el menú de objetos y no cuentas con absolutamente nada. Como ves, te pueden sugestionar de diversas formas y si no cuidas bien a tu personaje, será alcanzado por los hombres con batas blancas y te internarán junto con el Guasón (en el peor de los casos). Al parecer, en Eternal Darkness tendrás que confiar en tu instinto más que en lo que ves o sientes.

Algo particularmente original es el control, ya que con combinaciones de botones podrás enfocar partes específicas de los enemigos para atacarlos de esa manera y dejarlos sin forma de atacarte o terminarlos rápidamente destruyendo su punto débil.



Ya estamos desesperados por jugarlo, pero no será hasta su fecha de lanzamiento que es a mediados de Febrero cuando gracias a él quedaremos completamente locos, no por nada se merece que este mes lo presentemos en Nuestra Portada.





+++TOP+++++ NINTENDO

LOS MAS VENDIDOS

1 LUIGI'S MANSION

Siendo el primer juego para el fabuloso Game Cube, no era de esperarse que este juego se vendiera como pan caliente. Aquí podemos disfrutar de las aventuras del casi nunca tan reconocido hermano de Mario, Luigi; quien debe hacerla de caza-fantasmas en este gran título que nos da una pequeña muestra de lo que es capaz el Game Cube. Este juego tiene una temática muy al estilo Resident Evil, pero a un nivel que lo pueden disfrutar todo tipo de jugadores, tanto principiantes como expertos, de todas las edades. Esperamos ansiosamente por este título y ahora es una realidad, no puedes dejar de checarlo, no te arrepentirás.

2 STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

Otro de los juegos que se llevaron las palmas desde las primeras imágenes y videos fue Rogue Leader y no es tampoco una gran sorpresa que este título se vendiera tan bien. Este juego es muy interesante y combina muchísimos elementos de la gran saga de Star Wars en una increíble gama de misiones y un gran reto. Aquí puedes pilotear diferentes naves y revivir distintos momentos de las películas, además de nuevas misiones con gráficas impresionantes y mundos maravillosamente detallados. Aunque es un juego bastante serio, pueden disfrutarlo los videojugadores de todas las edades, pues tiene diferentes niveles de reto, para que puedas pulir tus habilidades y ser cada vez más un mejor piloto de la alianza. ¿Qué esperas? Chécalo y no te arrepentirás por nada.

3 SUPER SMASH BROTHERS MELEE

¡Nintendo sigue golpeando duro con sus fabulosos títulos! Y hablando de golpes, este es un juego que no dudamos que rompa con las expectativas de ventas, pues realmente es una experiencia sin igual el poder jugar esta violenta competencia por ver quién es el mejor de toda la familia de Nintendo. Con muchísimos personajes, escenarios de locura y gráficas nunca antes vistas, podemos decirte que Melee es toda una batalla en la que no podrás ni parpadear. ¡Super Smash Brothers Melee es diversión en grande para cuatro jugadores simultáneos, ya sea en equipos, en torneo o todos contra todos en la pelea más explosiva de los últimos tiempos!

4 PIKMIN

Otro gran logro de la compañía líder en videojuegos. Pikmin es una obra maestra donde deberás pulir tus reflejos y ayudar al pequeño astronauta a regresar a su planeta. Este juego es una gran opción para todos aquellos que gusten de las estrategias, ¿recuerdas el gran Lemmings? pues aquí podrás revivir ciertos momentos al controlar a tantos seres diminutos para poder cumplir tus objetivos. No dudamos que este juego suba de posición en los próximos meses, dado que es un título para todas las edades. Es impresionante ver cómo pueden interactuar tantos elementos en pantalla, tanto el ambiente que te rodea, como los Pikmins, como tú mismo; realmente no deja de sorprendernos y te aseguramos que tu opinarás lo mismo en cuanto lo cheques.

5 WAVE RACE BLUE STORM

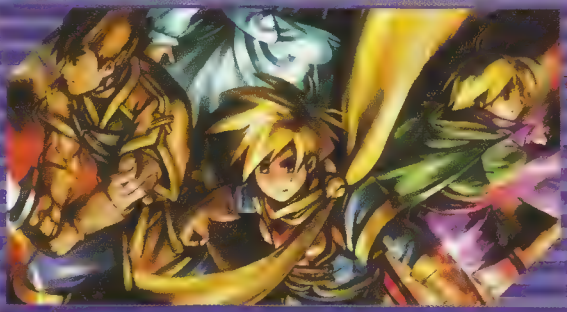
Nintendo arrasa sobre todos sus competidores con los excelentes juegos que prepararon para la salida del Game Cube. Wave Race Blue Storm es uno de los juegos que, junto con Luigi's Mansion, demuestran el poder del "Cubo". Los ambientes en este título son simplemente impresionantes: El agua, los elementos, en fin, si pensaste que Wave Race 64 era algo excepcional, no puedes dejar de jugar Blue Storm. Te recomendamos ampliamente que practiques mucho en el entrenamiento para que puedas disfrutar al máximo los divertidos y excitantes modos de juego de este gran título. Recuerda que cada personaje es diferente, elige el que se acerque más a tu manera de ser para que tengas un mejor control del juego.

6 WARIO LAND 4

Si lo que buscas es un juegazo donde tengas reto, ambientes muy bien logrados, diversión, buenas animaciones, gráficas detalladas, mini-juegos y muchas carcajadas, chéca la última aventura de Wario donde demuestra que no es un simple anti-héroe; sino un personaje que se ha ganado su propia personalidad ¡y muchísimos fans! Solamente por la gran variedad de juegos que están arrasando los primeros lugares, Wario bajó tanto de posición, pero es el primero que está en la lista de los títulos portátiles, así que ya sabes, si buscas un gran juego en 2D, con todo lo que un buen título debe tener, no dejes de checar Wario Land 4, para tu Game Boy Advance.

7 POKEMON CRYSTAL

Otro de los títulos que bajó considerablemente su posición es la última versión de los monstruos de bolsillo, Pokémon Crystal. Lo comprendemos por la calidad de los juegos que ocupan los primeros lugares, pero no por eso este título deja de ser una excelente opción para los amantes de los RPG's. Si quedaste satisfecho con las versines Red y Blue y te asombraron las mejoras de las versiones Gold y Silver, te encantará todo lo que hicieron con la versión Crystal. Recuerda que debes entrenar mucho para poder enfrentarte a los líderes de los gimnasios y que tengas más oportunidades de terminar el juego sin problemas, además de que debes intercambiar con las otras versiones para poder obtener los 251 Pokémon que existen... al menos hasta que no salga la versión de Game Boy Advance.



8 ADVANCE WARS

Advance Wars bajó de posición por la introducción de los títulos del Game Cube, pero tal parece que sigue dando mucha "guerra" y que no quiere dejar el Top Ten tan fácilmente. En este juego tendrás toda la acción, elementos y cualidades de un buen juego de estrategia para que puedas tener grandes batallas a donde quiera que vayas, porque es compatible con el cable Link para que puedas retar a tus amigos o hermanos en lugar de darse de naranjazos en el desayuno. Las gráficas son excelentes y el modo de juego es muy sencillo de aprender, pero te recomendamos que aprendas a usar a tus tropas antes de salir al frente.

9 GOLDEN SUN

Golden Sun nos ha dejado impresionados por el excelente tipo de juego, las gráficas y animaciones tan maravillosas y la historia tan envolvente. Realmente es un placer disfrutar de este RPG que no le pide nada a los que ya conocemos, Golden Sun se cuela al Top Ten y viene decidido a quedarse, al menos hasta que todos lo tengan. Si eres un apasionado jugador de RPG's y no puedes resistir un buen juego con mucho elementos, magias, personajes y más, ¿qué esperas? Simplemente no puedes dejar de jugar este título para el sistema líder de los portátiles, el Game Boy Advance.

10 CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

No, no, no, no, este juegazo no está en la décima posición por ser malo, al contrario; fue uno de los juegos más esperados para el Game Boy Advance y por esa razón, todos los caza-vampiros tienen el suyo. Este increíble título no tiene comparación una vez más, el bien y el mal se enfrentan en la épica batalla sin fin y tu deber es ayudar a Nathan a derrotar al conde más carismático de todos: Drácula. Las gráficas de este título, sus animaciones, la música y la jugabilidad compiten con cualquier título que se le ponga enfrente. Recuerda que la combinación de las cartas es la clave para poder terminar el juego más fácilmente. Por cierto, ¿ya tienes el modo Magician?

LOS MÁS RECOMENDABLES

1 SUPER SMASH BROS. MELEE

Poco antes de que tuviéramos en nuestras manos el Melee, nos pusimos a practicar en el viejo Super Smash Brothers de N64. Pasamos un buen rato jugando y nos divertimos mucho con la violencia de este juego; entonces pusimos el Melee... Las gráficas son más que impresionantes, los personajes nos hicieron gritar un par de veces, los escenarios nos tuvieron y nos tienen sorprendidos por la acción y violencia que se genera y simplemente no hemos dejado de retar en este estupendo juego que recomendamos ampliamente para todo tipo de videojugadores, porque además, el control y manera de jugar es la misma que la versión de N64, por lo que no tardas en acostumbrarte. No hay pretexto, no te lo puedes perder.

2 STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

Muchos de nosotros nos quebramos la cabeza y pulimos hasta más no poder nuestras habilidades para obtener todas las medallas del primer Rogue Squadron. Ahora en el excelente Rogue Leader, nos la pasamos casi sin dormir por pasar todas las escenas tan increíbles de este juegazo. Si lo que buscabas era un súper juego que exigiera todo de ti, Rogue Leader es la repuesta. Puedes pasear por sus detalladísimos mundos, sorprenderte de los detalles de los elementos o bien, cuidarte de no ser derribado por las fuerzas del imperio en este gran título que, si eres fan de Star Wars, no puedes dejar pasar. Y si no lo eres, tampoco.

3 PIKMIN

Este entretenido y singular juego nos hace recordar muchos títulos donde controlas a varios personajes, teniendo que cuidarlos y atenderlos, pero aquí realmente tienes un montón de ellos que te volverán loco si no cuidas tus movimientos y estrategias. Pikmin es uno más de los estupendos títulos que Nintendo ha lanzado para su útlimo sistema, que está arrasando con la competencia, gracias a sus excelentes modos de jugar, los multi-players y conceptos tan originales como éste. Si eres un gran aficionado a la estrategia y no te importa tener que estar controlando a muchos personajes, Pikmin es para ti.

4 WAVE RACE: BLUE STORM

Desde la primera vez que jugamos este título, no hemos dejado de maravillarnos con lo bien logrados que están los elementos que interactúan en este juego; desde lo más básico que es el mar, hasta todos los detalles de éste, como los corales, los delfines y demás elementos. Como ya te habíamos comentado antes, es una pequeña muestra del poder del Game Cube, ahora imagínate cuando podamos jugar una de las grandes sagas como Castlevania, con más interacción en los elementos y ambientación, como el viento, la lluvia y otros factores. No podemos sino cruzar los dedos por ver a los viejos personajes en este sistema como los Double Dragon, Battletoads, las Tortugas NInja, Contra, etc.

5 LUIGI'S MANSION

Luigi por fin es tomado en cuenta para un juego de lanzamiento y vaya que lo ha hecho con el pie derecho, ya que en Luigi's Mansion, este singular personaje se ve envuelto en una historia muy al estilo cazafantasmas con Resident Evil, dándole un toque especial y más que nada generando la opción de que todos los videojugadores puedan comprenderlo sin ningún problema. Así como en Residen Evil, aquí todo se desarrolla en una mansión y aunque no hay zombies a quienes dispararle, habrá múltiples fantasmas a los que debes capturar con tu siempre fiel aspiradora, así que prepárate a vivir una de las aventuras mas intensas de este personaje en su primer juego para el recién llegado Game Cube.

6 GOLDEN SUN

No cabe duda que Camelot ha demostrado que no sólo sabe hacer juegos de deportes como Mario Tennis o Mario Golf, sino que también son unos profesionales en hacer RPG, y para muestra tenemos Golden Sun, el cual además de tener gráficas excelentes que nos han dejado con el ojo cuadrado, cuenta con una historia muy sólida y bastante interesante, aquí, los modos de batalla son muy vistosos, ya que es la primera vez en un videojuego portatíl que las batallas tienen rotación en 3D, así como la gran diversidad de mágias y summons que posee el juego. Y no se diga del sonido, ya que es uno de los mejores que se han establecido para el Game Boy Advance. Este juego es bastante amplio por lo que requerirás de varias horas para descubrir todo lo que contiene la historia.

7 ADVANCE WARS

Hemos dicho muchas cosas acerca de este título, que tiene muy buenas gráficas, que la música está padre, que tiene muchos elementos y otras cosas, pero realmente lo más significativo es el sentimiento que te transmite al jugarlo, realmente sufres cuando pierdes unidades y gozas cuando ganas una batalla, especialmente cuando estás jugando contra algún amigo por medio del cable Link. Es un muy buen juego de estrategia que puedes disfrutar en todos lados, además la opción de editar tus campos de batalla es excelente, siempre nos ha gustado que puedas editar escenas en los juegos, ojalá lo veamos en más títulos futuros.

8 LUFIA: THE LEGEND RETURNS

Años después, la saga continúa y lo hace de una manera espectacular en Lufia: The Legend Returns para el Game Boy Color. Ahora con nuevos personajes y diferentes armamentos para cada batalla, así como también nuevas opciones en cada batalla. Lufia regresa, para resolver nuevos retos en contra de los maléficos siniestros que han regresado después de 100 años de inactividad. Ahora con más poder que nunca y con mayores habilidades, esta será una batalla que disfrutarás a cada momento en tu portátil. Es un título recomendable para jugadores de todas las edades y es catalogado como un gran RPG.

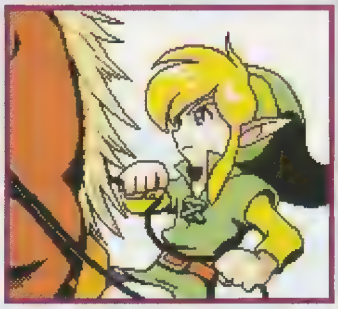
9 MARIO KART SUPER CIRCUIT

Este clásico no puede faltar en tu colección, si eres un aficionado a las carreras extremas y a la familia Nintendo, no dejes de checar este juegazo. Aquí pueden competir hasta cuatro personas a la vez con ayuda de los cables Link, ya sea con un sólo cartucho o cada quien con el propio para tener acceso a todas las pistas y personajes disponibles. Es realmente divertido y muy competitivo pues ahora podrás guardar más fantasmas que en la versión de N64 e intercambiarlos con los de otros videojugadores, para que tengas más retos cada vez. Además de que este título tiene muchas pistas ocultas para que estés entretenido un buen rato.

10 WCW VS NWO: REVENGE

Ya estábamos un poco atarantados de tanto Melee, Rogue Leader, Advance Wars y otros, cuando decidimos regresar un poco en el tiempo y dejar descansar un momento a nuestros cerebros que ya parecen cubos y a todos estos grandes juegos (incluyendo el buen Conker) y jugar un título que ya tenía tiempo que no checábamos. Ahora la hora de la comida no está completa sin la impresionanate violencia del mejor título de lucha libre para el N64, el WCW Vs nWo: Revenge. Este juegazo es muy recomendable para pasar un buen rato entre cuates y resolver (o incrementar) diferencias, pues pueden participar hasta cuatro jugadores ya sea por equipos o todos contra todos. Si tienes o consiguES este buen título, no lo dejes de checar. ¡Aquí es donde se separan los niños de los hombres, Grrrrr!

Qué tal chavos, ¿cómo se la pasaron en las fiestas navideñas? Esperamos que muy bien y que este nuevo año les pinte de maravilla en todo lo que se propongan. Y si una de las cosas que pidieron entre sus 12 deseos navideños se encontraba terminar el juego The Legend of Zelda: Oracle of Seasons, en este artículo encontrarás los tips necesarios para que de una vez por todas finalices la historia completa de estas estupendas versiones de Zelda para el Game Boy Color.

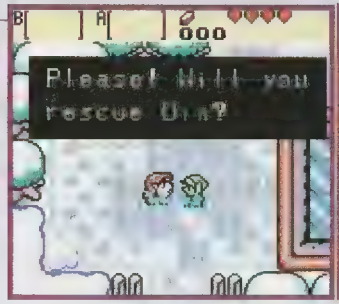


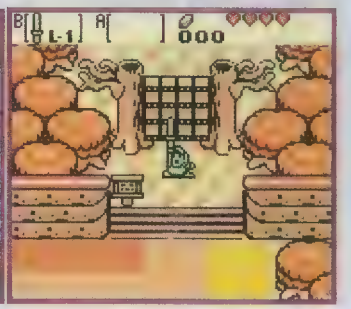
No se hable más y demos inicio con la información que estabas esperando.

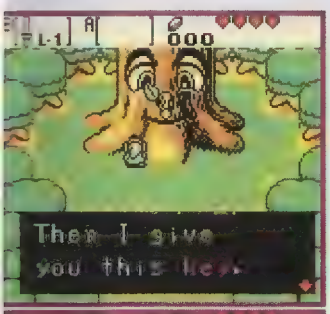
Si recuerdas, el mes pasado te proporcionamos los tips de "Oracle of Ages" así que ahora tu historia continuará en "Oracle of Seasons", así que antes de iniciar, ten a la mano el password que te dieron al finalizar "Oracle of Ages", ya que lo necesitarás para continuar tu aventura. Introduce este password en la pantalla de "Secrets" y al inicio podrás ver a Twinrova y el inicio de la siguiente aventura de nuestro carismático héroe de Hyrule: Link.

Al iniciar el juego te encontrarás en un bosque sin ningún armamento en particular, justo al lado, encontrarás una caravana de viajeros en la que se encuentra "Din" el Oracle of Seasons, quien debe ser conducida hacia Hyrule por petición de la princesa Zelda. Pero de repente... Onox el general de la Obscuridad, llega a la caravana y después de deshacerse de los viajeros, secuestra a Din y la encristala para provocar un caos total en Holodrum.

Después de todo esto, te encontrarás enfrente de Impa, quien te pedirá que nuevamente les ayudes a resolver este caos, ella te dará una espada para tu defensa y te dirá que vayas a visitar al Maku Tree quien es el guardián de todo Holodrum y se encuentra en la villa de Horon.





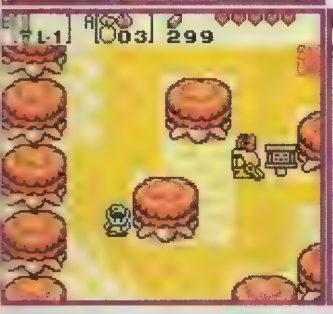


Una vez ahí habla con el Maku Tree quien después de una larga conversación te dará una llave para que puedas entrar al primer calabozo del juego y así conseguir la primera de las esencias que necesitas para que el Maku Tree recupere todo su poder.
El primer calabozo, lo encuentras al Norte de la villa Horon. Aparte de la primera esencia, en este calabozo encuentras las Ember Seeds, que como te acordarás, te servirán para incendiar pequeños arbustos o encender lámparas por ejemplo.

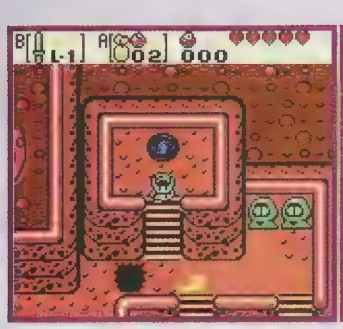
Ahora que ya tienes la primera esencia, tu segundo objetivo se concentra en conseguir el Rod of Seasons, para ello, regresa a Horon y dirígete hacia la parte Este, de donde está la tienda

de anillos, ahí podrás ver un par de arbustos justo al lado de un pequeño niño que se encuentra jugando con su perro. Incendia los arbustos con tus Ember Seeds y continúa tu camino.

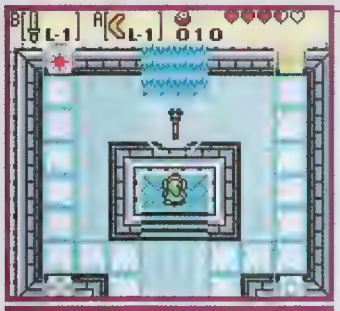
Cerca de ahí, podrás ver a una pequeña de nombre Rosa que menciona que un templo ha caído en Sabrosia que es un lugar secreto. Así que síguelo, pero ten cuidado para que no se percate que lo estás siguiendo, para que te conduzca directamente

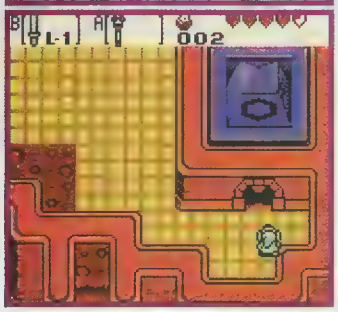


a la entrada de Sabrosia, donde está el desaparecido Templo.

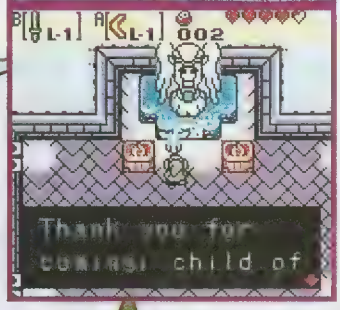


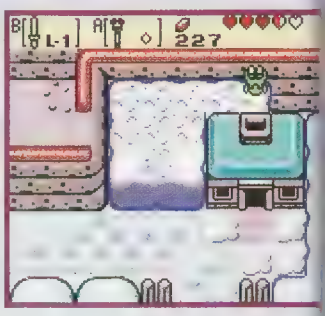
Ya dentro de Sabrosia, explora un poco el terreno, donde podrás tener acceso a un pequeño cuarto donde se encuentran unos bailarines, si aceptas participar con ellos y logras bailar perfectamente según te dirijan, te recompensarán con un "Boomerang" que te servirá muchísimo a lo largo de tu aventura.



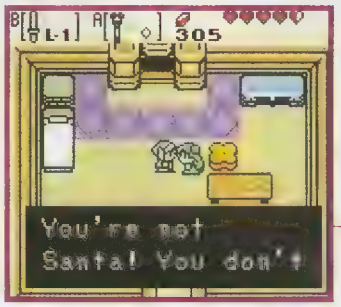


Sal del cuarto de baile y dirígete hacia el Este de Sabrosia donde se encuentra el Temple of Seasons, entra y sigue tu camino de frente hasta un podium, ya ahí se te dará el Rod of Seasons, que te servirá para cambiar las estaciones del año. Ahora sal de esta habitación y ve hacia la parte inferior derecha del templo, entra en la puerta y utiliza tu boomerang para golpear un switch que activará un pequeño puente, sube hasta la parte más alta de esta torre y te encontrarás frente al espíritu del Invierno, quien llenará tu Rod of Seasons con el poder del Invierno, para que puedas cambiar la temporada del año en la que estés a Invierno.



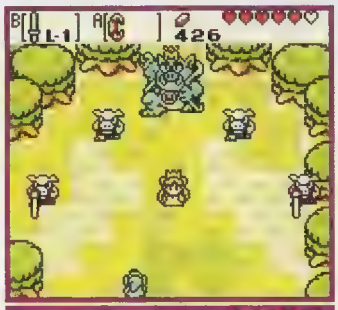


Es tiempo de ir en busca de la segunda esencia, así que prepárate y sal de Sabrosia, dirígete hacia el Este y sube en un pequeño tronco donde debes utilizar el Rod of Seasons para cambiar la temporada a Invierno (sólo subiendo a estos pequeños troncos podrás cambiar las estaciones). Ya en Invierno, cruza el agua congelada y continúa hacia el Este hasta que encuentres una pequeña casa, entra por la chimenea (al estilo Santa Claus je, je), habla con la chica que está ahí, quien te pedirá que quites la nieve que está afuera de su casa, una vez que lo hayas hecho, podrás conservar la "pala" que te dio la chica.

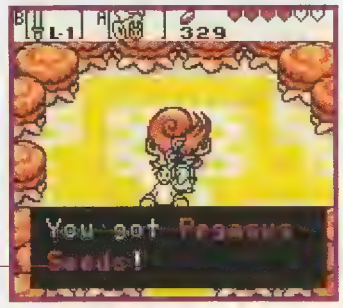


Ya con la pala como uno de tus accesorios fijos, sal de la casa y ve hacia el Sur, sigue tu camino hasta que encuentres un árbol de Mistery Seeds junto a una estatua de un búho, ahora camina hacia el Norte y cerca encontrarás la entrada del segundo nivel: Snake's Remains, aquí encontrarás la segunda esencia y el ítem especial Power Bracelet que te sirve para levantar objetos pesados.

Ahora regresa a la villa Horon y ve hacia el Norte con dirección a Spool Swamp, ahí rescata a la princesa Zelda de los villanos, una vez hecho, ella te dará un anillo. Sigue tu camino y encontrarás a Ricky, a quien conociste en Oracle of Ages, él te pedirá que le ayudes a recuperar sus guantes de Box. Los guantes los tiene un chico llamado Blaino que vive muy cerca de ahí, la casa la reconocerás fácilmente ya que tiene un par de guantes de box rojos en el techo. Gánale a Blaino en un duelo de box para recuperar los guantes y entrégaselos a Ricky, quien te dará una flauta para que lo llames cuando lo necesites.



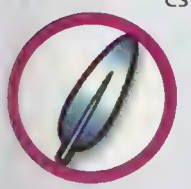
De donde encontraste a Ricky sigue al Sur y continúa el camino hasta que encuentres el árbol de Pegasus Seeds, ya casi estás cerca del tercer nivel, sólo que antes tienes que encontrar la llave que te abrirá el Spool Swamp y drenará el agua para que puedas entrar al calabozo. Entra a una pequeña casa, donde podrás ver un switch, jala de la palanca para que obtengas la "Floodgate Key" que te sirve para drenar el agua. Sal de la casa y baja las escaleras que están a la derecha, ahí tendrás que usar las Pegasus Seedes para cruzar un puente que te conducirá del otro extremo que es donde debes colocar la llave para drenar el agua.



Ahora que ya está bajo el nivel del agua, regresa por donde veniste, baja unas escaleras y cruza el agua hasta que llegues a un warp que te conducirá a otra entrada de Sabrosia.

En Sabrosia se encuentra una pequeña de nombre Rosa, que ha perdido su "moño", así que tu deber será buscarlo y devolvérselo. Antes que nada, debes cavar para encontrar el Star Shaped Ore, que te servirá para cambiarlo en el Market por un nuevo moño que debes entregar a Rosa y ella gentilmente te concederá una cita (que romántico ¿no? Je, je)

Lleva a Rosa a Temple of Seasons y dirígete hacia la parte superior izquierda del templo, entra en la puerta y llega hasta la parte más alta donde encontrarás al espíritu del verano, ahora ya con esto, regresa a la pequeña casa donde encontraste la llave para drenar el agua. Cerca de ahí encontrarás un pequeño tronco donde debes cambiar la estación a Verano, para que unas ramas crezcan y puedas trepar a la entrada del tercer nivel: Poison Moth's Lair, aquí está la tercera esencia y el ítem especial Roc's Feather.

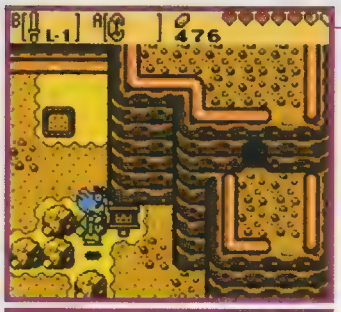


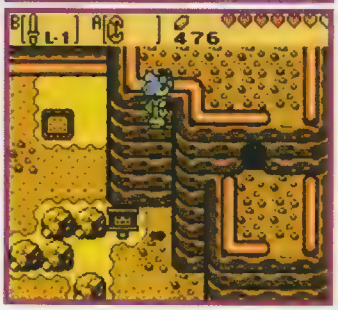
Una vez finalizado este calabozo, dirígete a la montaña que se encuentra al Norte de Sunken City, que se encuentra del lado Este de la fortaleza de los Moblins, recorre un poco por la ciudad y de repente te toparás a unos niños que quieren eliminar a Dimitri (a quien conociste en el pasado juego), por lo que debes ir a su rescate. Una vez que Dimitri esté libre, te ayudará a recorrer la ciudad y a pasar por las cascadas de Sunken City.

Hacia el Norte, están dos cascadas juntas, entra en la de la derecha y platica con el maestro de nado quien está en busca de un aprendiz. Así que te pedirá que entres en la cascada de la izquierda y que le proporciones una prueba de tus habilidades. Entra a la cascada de la izquierda y resuelve el pequeño acertijo, para obtener el ítem que te pide, una vez que lo tengas, regresa con el maestro y dáselo, para que él te entregue las Zora's Flippers.

Ahora con las Zora's Flippers, nada hacia donde veas unas rocas impidiéndote el paso y sumérgete para cruzar por debajo del agua, así llegarás a otra parte del mapa donde está próximo el siguiente calabozo.

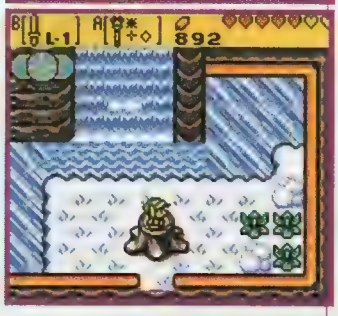
Cerca de aquí podrás ver un warp que te lleva a Sabrosia nuevamente, entra en el warp. Rápidamente notarás que un par de personajes se topan contigo quitándote el Roc's Feather, por lo que debes seguirlos (sin que se den cuenta de que vas pisándoles los talones) para recuperar el Roc's Feather. Una vez que lo hayas recuperado, regresa a donde está el warp y ve una pantalla a la derecha, baja las escaleras y cruza el camino para que llegues al Temple of Seasons para obtener un tercer poder para cambiar las estaciones, que en esta ocasión será la Primavera.

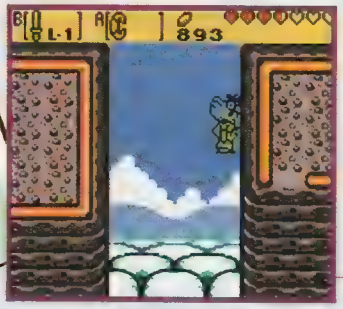


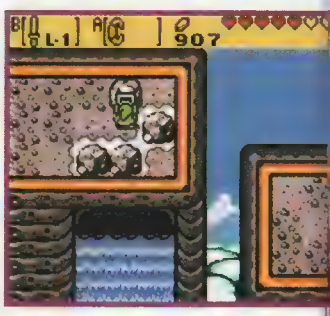


Sal de Sabrosia y ve al Este, ahí podrás ver a Moosh que en esta ocasión desea unas bananas, por lo que debes dirigirte al punto más próximo para cambiar la estación a Primavera (encontrarás un tronco a corta distancia en dirección al Oeste). Ya en Primavera, regresa con Moosh y ábrete camino cortando las flores que están ahí para que llegues con una gallina. Carga a la gallina y presiona repetidamente el botón A para que empieces a volar hasta que llegues a la parte superior de la montaña, entra a la cueva, cruza por las plataformas y sube la escalera para que llegues al punto más alto de la montaña donde está el árbol de bananas. Recoge la banana y regresa nuevamente con Moosh, entrégasela y en recompensa él te ayudará en tu aventura.

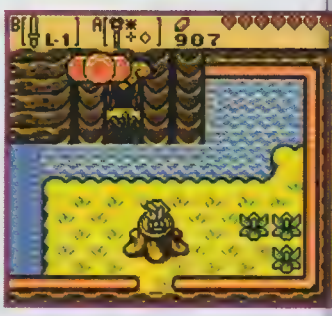
Ve hacia el Oeste y con ayuda de Moosh cruza por los huecos hasta llegar a la Dragon Key, Ahora, cambia la estación a Primavera y encontrarás una flor que te podrá elevar hacia una parte más alta de la montaña, ahora ve hacia la derecha y cambia la estación a Invierno y notarás que un montículo de nieve te ha abierto paso a otra caverna, entra ahí y llegarás hasta la parte más alta de la montaña. En este punto está otra gallina como la que te ayudó a conseguir las bananas, así que levanta a la gallina y emprende el vuelo hasta el otro extremo de la montaña.

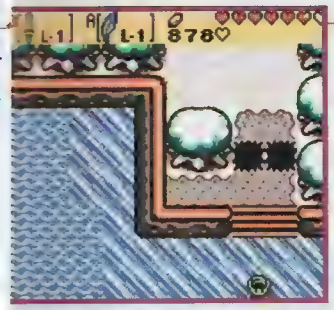






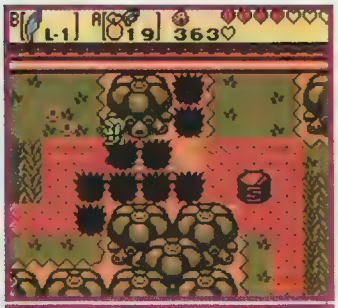
Una vez hecho esto, coloca la Dragon Key en la cerradura que está a la derecha y verás que se ha abierto la entrada para el siguiente nivel, así que regresa y cambia la estación a Verano y entra al calabozo: Nivel 4 Dancing Dragon. En este calabozo, consigues el SlingShot y la cuarta esencia.

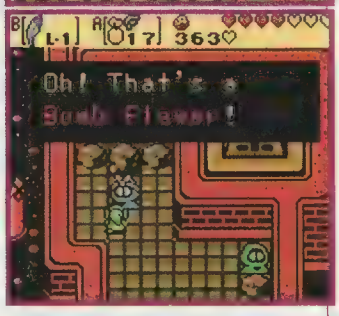




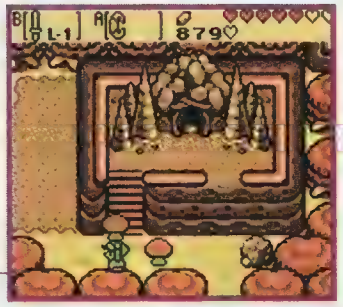
Muy bien, ya sólo faltan 3 esencias más, ahora dirígete hacia la villa Horon nuevamente para conseguir el cuarto y último poder para tu Rod of Seasons, es decir, la habilidad para cambiar la estación del año a Otoño. Saliendo hacia el Norte de Horon Village, dirígete hacia el agua congelada y cruza hasta que veas un warp que te llevará a Sabrosia. En Sabrosia, sigue tu camino hasta que encuentres la Bomb Flower.

Ahora dirígete a la torre del Otoño y entrega la bomba a los ciudadanos de Sabrosia para que exploten las piedras que te obstruyen el paso a la última torre (la del Otoño). Sube hasta lo más alto de esta torre y te encontrarás enfrente del espíritu del Otoño, habla con él para que llene de energía y poder del Otoño tu Rod of Seasons.



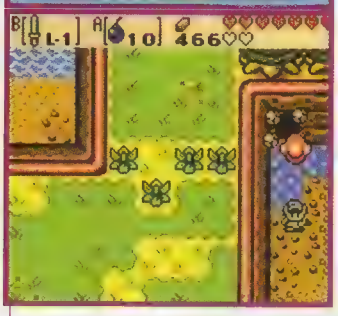


Con el poder del Otoño podrás mover los pequeños hongos que anteriormente no podías eliminar. Ya estás muy cerca de la quinta esencia. Regresa por el mismo warp que te condujo a Sabrosia y ve un poco hacia el Norte, ahí verás unas escaleras, sube por ellas y sigue tu camino hacia el tronco. Ahora estrena tu poder del Otoño y sigue hacia el Norte y después una pantalla al Este. Ahora estás justo enfrente del quinto nivel: Unicorn's Cave.

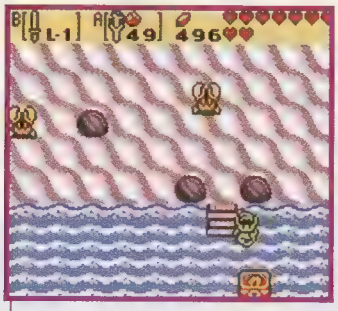


Ahora el próximo objetivo es el sexto nivel, pero antes debes realizar algunas cosas para entrar a este calabozo, así que pon mucha atención. Dirígete hacia el "Market" que está en Sabrosia y compra una Membresía, con la cual tendrás ciertos privilegios extra. Recuerda que las rupias no tienen valor en Sabrosia, así que consigue suficiente Ore cavando en el campo de Sabrosia.

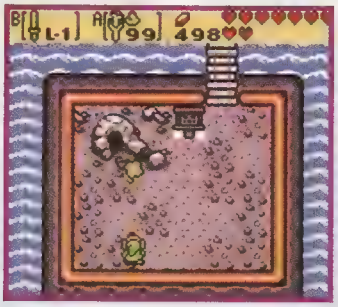
Una vez que tengas la Membresía de Sabrosia, podrás comprar el mapa del tesoro en el sótano de la tienda que está en Horon Village. Así que ve hacia allá y consigue el mapa.



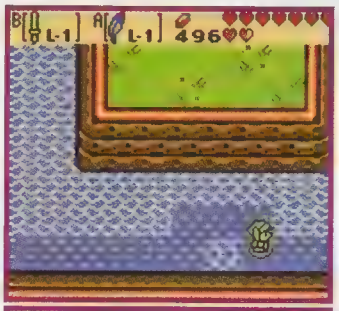
Vamos a empezar de una manera fácil para que consigas rápidamente el tesoro, así que ve hacia el Norte, cerca de Eyeglass Lake, sube al tronco y cambia la estación a Verano, ahora notarás que el agua del lago se ha evaporado en gran parte, ahora baja las escaleras y en la esquina superior izquierda pon una bomba en una pared agrietada, entra y abre el cofre para obtener el primer tesoro.



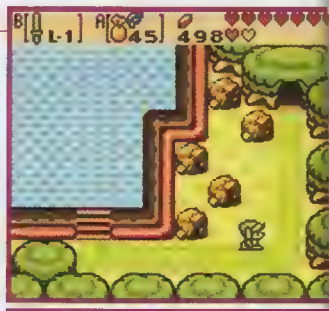
La tercera joya la encontrarás del lado Oeste de Horon Village, dirígete hacia donde está la playa y con una Ember Seed dispara hacia la antorcha para que la enciendas y así el puente se complete hacia una nueva extensión de tierra, ahí simplemente dispárale una Mistery Seed al signo de interrogación y posteriormente elimina al enemigo que aparece, con esto, un cofre aparece en el centro. Dentro del cofre está la tercera joya.



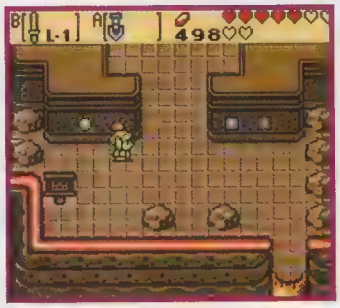
Ahora, transpórtate a Woods of Winter, que es donde encontraremos el segundo tesoro. ¿Recuerdas cuando la hiciste de Santa Claus? Pues por ahí más o menos va la cosa, para conseguir el segundo tesoro, justo al Oeste de la casa donde conseguiste la pala hay un tronco para cambiar de estación, al lado hay una pequeña caverna, entra ahí y abre el cofre, notarás que un "asistente" de Onox se presenta ante ti y cambia de lugar la joya, pero no te preocupes, es muy fácil de conseguir. Transpórtate hacia Sunken City y ve hacia la parte central inferior de la ciudad y sumérgete en el agua para que caigas por una cascada que te conducirá directamente a la joya.

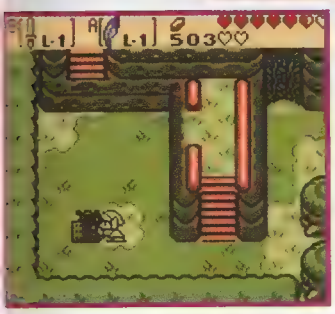


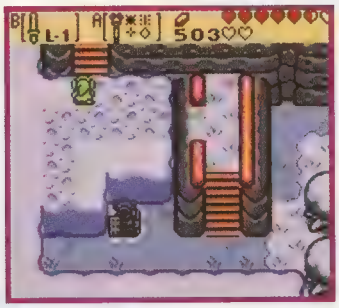
Ya por último en esta exhaustiva búsqueda del tesoro, ve hacia la entrada del primer calabozo, baja las escaleras y nada hacia el Sur, ahí, encontrarás una caverna y dentro está un anciano que te proporcionará la última joya.



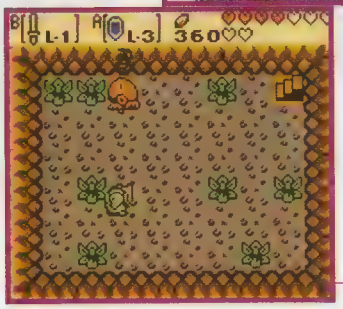
Ahora dirígete hacia la entrada de Tarm Ruins y coloca las cuatro joyas para que se abra la puerta, ya que estés dentro, cambia a Verano y sube por las enredaderas, cruza del otro lado y empuja una estatua, notarás que aparece una escalera pero no puedes alcanzarla, regresa y cambia la estación a Invierno y regresa a donde está la estatua, ahora la nieve ha hecho un camino para que alcances la escalera.



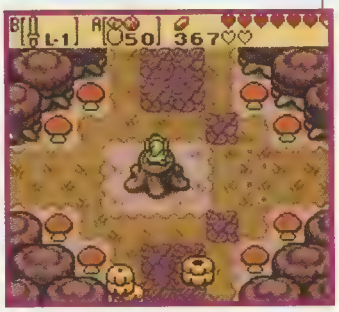


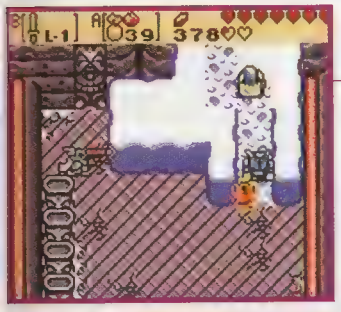


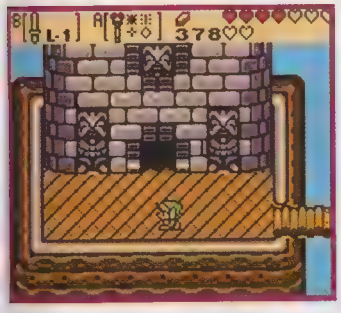
Ahora en Invierno, empuja las dos estatuas de abajo hacia el hielo, luego cambia la estación a Otoño y cruza sobre las estatuas. Quita los hongos y baja las escaleras, ahí te toparas con un Scrub, al cual debes regresar con tu escudo sus ataques, cuando lo hagas, él te dirá un secreto para llegar a Lost Woods.



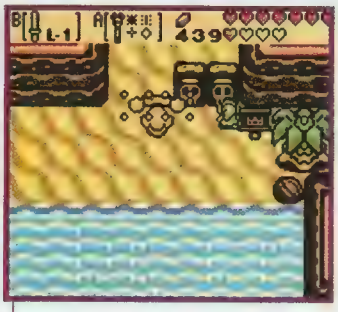
De donde moviste las dos estatuas ve al Norte y sigue el camino hasta que llegues a un tronco que está al centro de la pantalla, entonces haz lo siguiente: En Invierno ve al Oeste, en Otoño, ve al Sur, en Primavera ve al Este y en Verano al Norte, si haces esto en orden, llegarás a Lost Woods sin problemas.





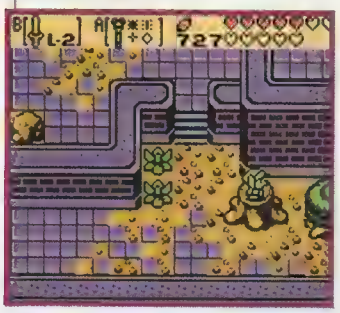


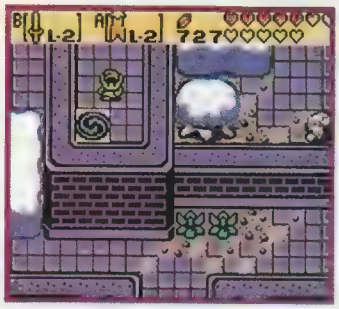
Ya en Lost Woods, cambia la estación a Invierno y ve hacia el Sur, continúa tu camino y mueve una estatua, posteriormente déjate caer al vacío, cambia la estación a Primavera y deja que la flor te empuje hacia arriba; luego ve hacia el Oeste y estarás frente al siguiente nivel: Ancient Ruins. El ítem e special que ganarás aquí es Boomerang en nivel 2 y lógicamente la sexta esencia.

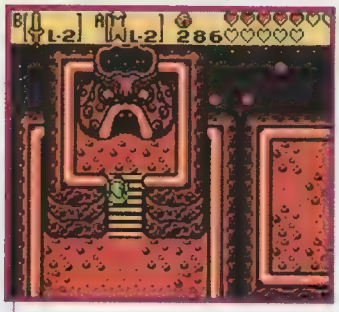


Ahora antes de tu próximo objetivo, entra en el warp a Sabrosia que está en Horon Village (las escaleras que recién aparecieron) para que llegues con el capitán de los piratas. Habla con el capitán, él te pedirá que encuentres su campana, para eso debes ir a la parte Este de Horon Village. Ve hacia el Este de Horon y donde está el molino, ve al Sur, notarás que hay un tronco por donde puedes pasar, cruza del otro lado y estarás en la playa, sigue al Este y habla con el pirata, después presiona los cráneos de la puerta en la siguiente secuencia: de izquierda a derecha, presiona el tercero dos veces, luego el segundo una vez, el primero dos veces y el cuarto tres veces.

Ya sólo falta una esencia, así que vamos por ella, transpórtate a la parte Norte de Horon, ahí, una pantalla al Este de donde encontraste a Ricky y una al Norte, cruza por el tronco hueco y llegarás a tu objetivo. Cambia la estación a Otoño y luego de ahí ve todo hacia el Oeste, luego Norte, sigue el camino y cambia ahora a Invierno, cruza los huecos y ve al Sur, ahí encontrarás un warp a Sabrosia.

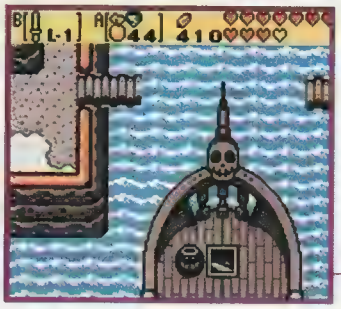




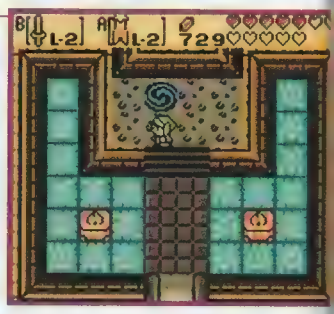


Cambia la estación a Verano y ve hacia la derecha, luego al Norte, sigue tu camino y entra en la primera cueva que veas, sigue el camino y llegarás a otro warp a Sabrosia, el cual te conducirá directamente al volcán. Este es el tan esperado nivel 8 Sword & Shield Maze (ya casi terminamos je, je, no te desesperes). En este calabozo obendrás la última esencia.

En la esquina superior derecha esta un cráneo, levántalo y pasa por los remolinos de arena, ve especialmente a uno que tiene tres cactus al lado, déjate caer ahí y encontrarás la campana, regrésasela al capitán. A él no le agradará mucho por el estado en el que se encuentra, así que llévala a reparar al Sabrosia Smithy y después regrésala al capitán; después de una escena melosa de amor, estarás arribando al



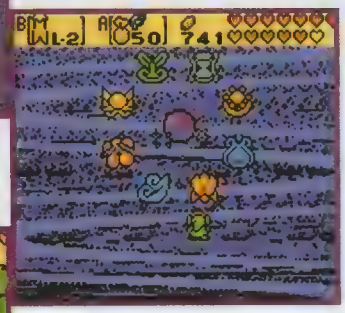
cementerio de Holodrum que es donde te espera el siguiente calabozo: Explorer's Crypt, aquí obtienes la capa en nivel 2 que te sirve para realizar mejores saltos.



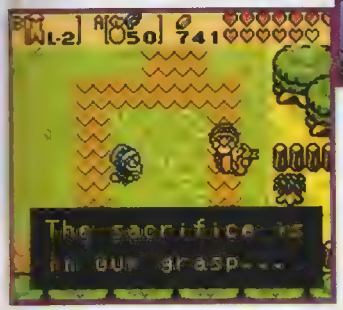
Entra en la primera cueva que esta al Norte y arroja una bomba al cuadro de lava, con esto los volcanes iniciarán las erupciones en el mundo exterior, lo que te limpiará el camino de árboles. Ahora sal de Sabrosia y regresa al Temple Remains.

¡¡¡Ahora ya estás listo para el reto final!!! La gran batalla contra Onox, así que prepara bien tu estrategia, pero antes, visita al Maku Tree, quien te entregará una Huge Maku Seed. Y recuerda... que la trifuerza esté contigo (je, je, no crean que nos lo fusilamos de Star Wars, sino que en verdad así dice la princesa Zelda cuando vas a pelear contra Onox).

Ahora sí, dirígete hacia el castillo de Onox que está al Oeste de Northern Peak (donde

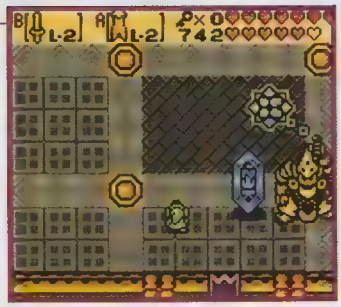


está el último calabozo). Pero apresúrate,



porque mientras tú te diviertes con Onox, Twinrova ha secuestrado a Zelda para sacrificarla e invocar a Ganon.

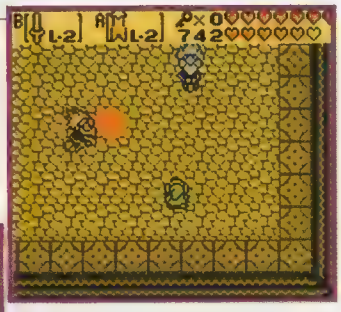
Onox será un enemigo difícil de vencer, de hecho sólo lo puedes dañar si cargas tu espada

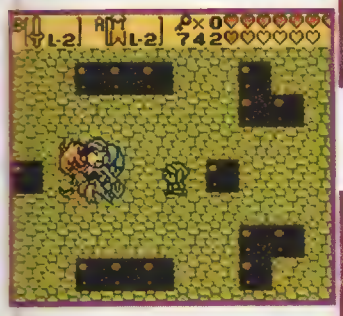


y realizas un giro de

poder. En la segunda faceta de Onox, sube en su mano y golpea su cabeza para vencerlo.

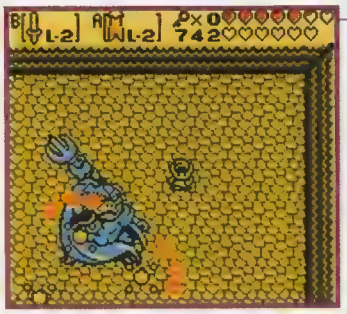
Twinrova en su fase primera: Rebota sus poderes con tu espada para vencerlos, cuando cambie a fase 2, golpea



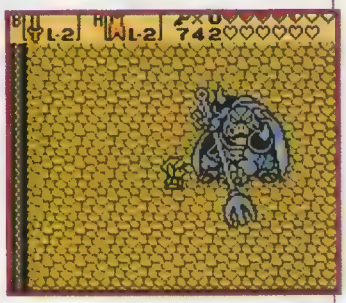


con un giro de poder con tu espada y luego

dispárale una Scent Seeds para derrotarlo.

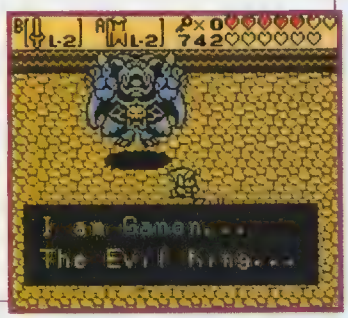


Por último el temible Ganon, sin lugar a dudas el enemigo más "poderoso" ya que sólo lo puedes vencer golpeándolo con

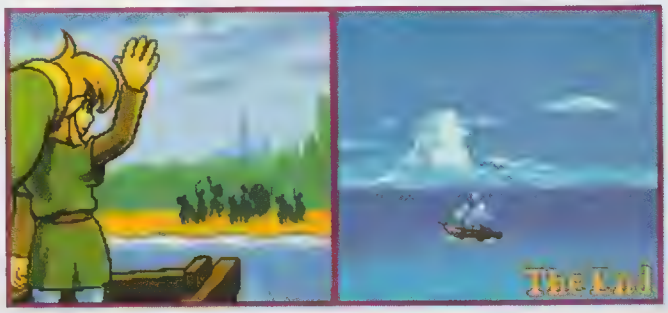


un giro de poder con tu espada, ten cuidado con

sus ataques ya que aunque son fáciles de esquivar son muy poderosos.



Así terminamos con estos tips para Oracle of Seasons. Esperamos que hayas disfrutado de esta aventura tanto como nosotros disfrutamos al proporcionarte esta información, así que buena suerte en la gran batalla contra Ganon y el rescate de la princesa Zelda. ¡Hasta la próxima!



El Nintendo GameCube logra un nuevo récord

Peter Main, Vicepresidente Ejecutivo de Nintendo of America, ha declarado que durante todo noviembre se han vendido alrededor de 600,000 sistemas del exitoso Nintendo GameCube haciendo de esta la consola más vendida en una fecha de lanzamiento en América, como quien dice que todas las unidades que se han puesto en venta se las han arrebatado los consumidores en un abrir y cerrar de ojos.

Con esto la compañía ya tiene las suficientes motivos para presionarse a sí misma y darnos a nosotros los videojugadores, mejores juegos sin tanta demora.

Matrix se apodera del GameCube

Así es, al parecer, Shiny Entertainment ha firmado con Interplay para realizar un trabajo exhaustivo en el que se ha dejado escuchar una sola palabra que tiene intrigada a toda la industria "The Matrix". Así como Neo, nadie sabe a ciencia cierta qué es lo que va a pasar con esta licencia, pero tenemos esperanzas de que este personaje no salga con algo así como "Groovie".

Y aunque son solamente rumores, estos se fundamentan con una breve pero certera plática con Dave Perry, que se negó a dar más información, pero nunca desmintió que la licencia estaba programada para el GameCube.

Por lo pronto nos tendremos que conformar con la parodia de esta gran película en Conker's Bad Fur Day.

Bloody Roar Extreme

Hudson Soft es una de las legendarias compañías que siempre están haciendo algo nuevo, y no se podían quedar atrás con el Nintendo GameCube con esta excelente franquicia de peleas callejeras. A pesar de que este juego ya salió para otro sistema como Bloody Roar 3, esta ocasión se trata de una readaptación con todas las ventajas que el GCN puede ofrecer, como personajes más detallados (con más polígonos y texturas más suaves), escenarios más complejos, mucho menor tiempo de carga, entre otros detalles.

El juego consta con más de catorce peleadores que combaten en escenarios tridimensionales con opciones a expansión (muy similar a Dead or Alive). Lo atractivo del juego es que durante las batallas tienes la opción de transformarte en bestia, dándote más ventaja sobre tu oponente y abriendo la posibilidad a una gran variedad de combos impresionantes.

Lo único malo es que aún no tiene fecha de lanzamiento, pero tenemos la certeza de que no pasará de Junio para que puedas disfrutar de este extraordinario título.

Diversión con La Pandilla Telmex

¡Marco, Redecita, Tonito y su mascota Cablín, se han convertido en la pandilla más divertida del momento!

En su sitio de Internet www.pandillatelmex.com, puedes pasarte ratos de completa diversión con los mejores juegos, reírte con sus adivinanzas y chistes, y hasta enviar los que tú te sabes para compartirlos con miles de amigos. También podrás estar un rato a gusto leyendo cuentos padrísimos, o asombrarte con los misterios de la naturaleza, los animales y la ciencia en secciones como ¿Sabías que...? y Conoce tu mundo.

Y además antes de irte a dormir puedes divertirte con la canción de las Buenas Noches de La Pandilla Telmex.

¡La diversión está con La Pandilla Telmex!

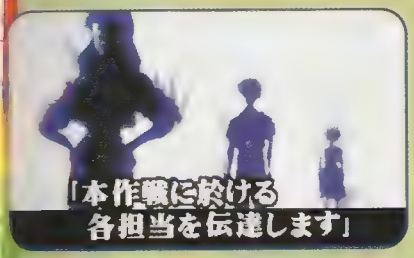
EL CONEJO EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Por:
Fco. Javier Chávez "Conejo"

Muy bien jóvenes y jovencitas, su Mail-Bomber ha resultado catastrófico para mi pobre cuenta de e-mail... espero que estén orgullosos de esto.
Je, no es cierto, como dicen en cualquier empleo de ventas "al cliente lo que pida", así que este mes les presento un breviario del grandioso juego para el N64 conocido por todos nosotros como Evangelion (aplausos).
Sin más preámbulo, comenzamos (ya puedes dejar de aplaudir).

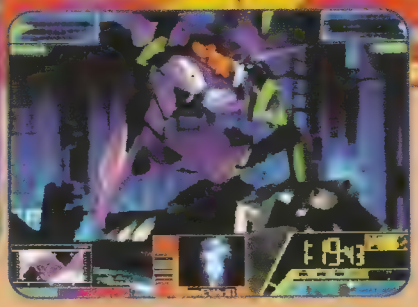
NEON GENESIS EVANGELION

Neo Genesis Evangelion ha sido una serie bastante popular entre los Otakus de todo el mundo gracias a su intensidad y concepto, pero lo mejor de todo es que el juego captura toda esa emoción al utilizar diálogos y cinemas en tiempo real que definen cada uno de los capítulos de la serie animada.
Para lograr esto, Banpresto se esforzó en hacer un juego totalmente original y representativo en cada parte esencial de la serie, así tenemos una verdadera obra maestra.



Para que te des una mejor idea del por qué lo considero de este modo, te detallaré un poco algunos niveles:

MISIONES 1 Y 2:



En estas primeras misiones tomarás el papel de Shinji quien opera el EVA01 para contrarrestar los ataques de los Angels 3 & 4 con una ciudad como escenario. El control es un poco simple ya que los niveles son batallas cuerpo a cuerpo en donde podrás efectuar golpes agarres o defender las agresiones enemigas. Al realizar cualquier acción, se presentará un cinema en tiempo real. Además, al conectar un ataque, se incrementará tu coordinación con el EVA y así realizar movimientos más efectivos e impresionantes.
Lo mejor de todo es que dependiendo de tus acciones, se presentarán diversas situaciones, por ejemplo, en la segunda misión, al recibir muchos ataques enemigos, Shinji sacará una navaja para darte un poco más de ventaja y así asegurar la victoria.
Además, tienes que tener en cuenta que cuando eres arrojado hacia el suelo, tu cable se desconectará, dejándote poco tiempo para eliminar al contrincante.

Esta misión es bastante simple pero desesperante ya que una bomba con patas se dirige a Japón por lo que tendrás que presionar sincronizadamente los botones para correr y alcanzarlo antes de que llegue a su destino. Pero eso no es todo ya que un integrante de NERV se introducirá al robot para desactivar la bomba y tu objetivo es estabilizar al sexto Angel para que no se caiga y explote volándote en mil pedazos.

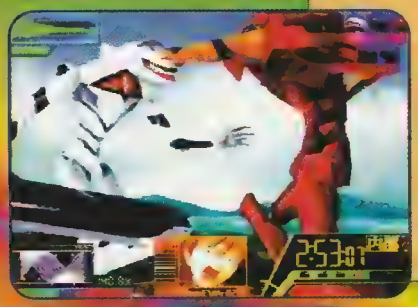
MISION 4·

MISION 5·

Esta misión es meramente de destreza ya que el séptimo Angel se ha dividido en dos gigantescos robots por lo que tendrás que coordinarte con Asuka para realizar los mismos movimientos simultáneamente al ritmo de una melodía. Realmente esta parte del juego es meramente visual, muy al estilo de Dance Dance Revolution ya que tendrás que presionar los botones C en un momento determinado mientras que la batalla se ve en tiempo real.

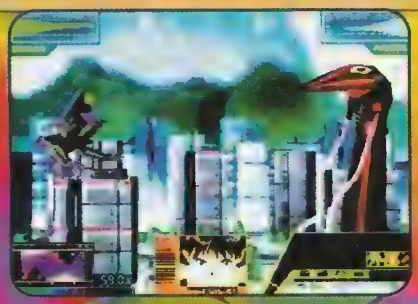
MISION 9·

Uno de los Angel más poderosos se ha infiltrado en las instalaciones de NERV y solo Shinji podrá detenerlo. El nivel es de pura reacción, ya que en determinado momento aparecerán comandos en la pantalla que te indicarán lo que tienes que hacer. Todo depende de tu habilidad con el control y tu capacidad de reacción para evitar que el cuartel de NERV no sea destruido.

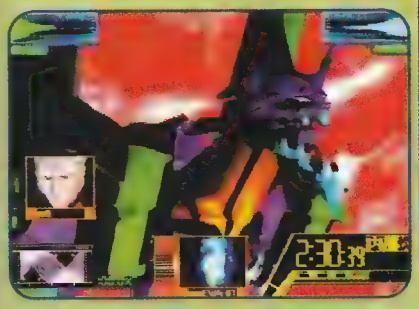


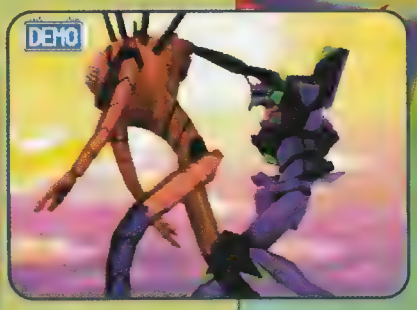
Esta es una de las batallas más impresionantes de todas, ya que Asuka y el EVA02 tendrán que enfrentarse a la nueva raza de EVAs (los cuales no traen pilotos). Nueve contrincantes te esperan y lo peor de todo es que te atacarán constantemente sin que tengas tiempo de respirar. Definitivamente este nivel es el clímax del juego ya que el combate cuerpo a cuerpo contra los nueve EVAs es muy intenso.

MISION 12.5

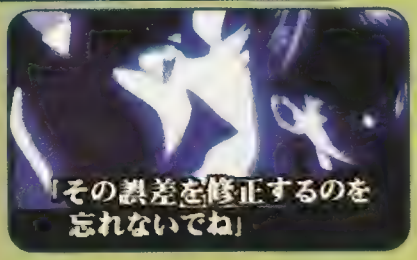


Desgraciadamente, por causas de fuerza mayor, no pude incluir cada una de las misiones como lo hice en el A Fondo que viene en el número de Abril del 2000 (Año 9, Número 4, Portada Pikachu), pero te hago referencia a este número por si puedes conseguir números atrasados de la revista y que puedas leer a detalle lo interesante que es este juego. Espero que con esto sea suficiente para mostrar todo el potencial de diseñadores que se empeñan en hacer bien su trabajo, aunque no se pueda apreciar en nuestro continente y sobre todo, para saciar tu sed de juegos de Anime para los sistemas de Nintendo.



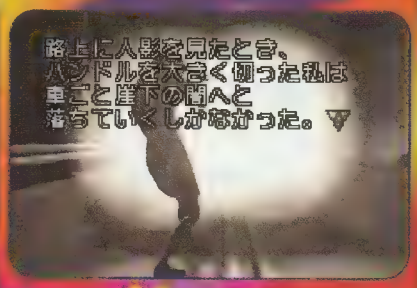


Saludos Especiales a Javier Guillermo Sánchez González de Bolivia entre muchos otros lectores que me pedían hablar de este juego desde hace tiempo..



Muchísimas gracias por todos sus comentarios y sugerencias.
Espero que con esto quede saldada la deuda. Sé que aún les debo muchos juegos, pero esto será poco a poco para detallarlos más y recopilar toda la información posible de ellos.
Me han pedido mucho de juegos de Square, espero que para el próximo mes tenga un poco más de tiempo para entrar en detalle con al menos uno de ellos.

Nuestro amigo Oscar Córdoba de Guatemala me pregunta si el Silent Hill de GBA saldrá en nuestro continente y desgraciadamente la respuesta en "no". Desafortunadamente la gente de Konami de América no está interesada en lanzar en este mercado este juego, ya que es una novela gráfica y prefiere lanzar juegos de acción o aventura (o por lo menos no han dado señales de traerlo hasta el momento).
Esperamos que reconsideren ya que Silent Hill es un gran título que se merece nuestra atención.



Estimado Conejo, me llamo Alejandro Leyes y tengo 16 años. Quisiera preguntarte si alguna vez existió la intención de trasladar la versión del famoso juego de fútbol, Winning Eleven. Tengo en cuenta que la versión de este juego en este continente es el conocidísimo International Super Star Soccer, pero esta versión difiere mucho de la original, más que nada en la jugabilidad y los movimientos de los jugadores. Tuve la oportunidad de jugarlo en otro sistema y es un título excelente, me pregunto por qué no lo traen aquí, nunca es tarde, ¿no crees?.
Saludos desde Uruguay para todos los amigos mexicanos, y felicitaciones por la revista, es excelente!

Alejandro, cuento con la mayoría de los Winning Eleven y en general es el mismo juego, por lo menos los de Super Famicom y Nintendo 64 que tengo. Para otros sistemas ya se ha diversificado ya que en América y Europa fue tan popular que ahora es otra serie muy diferente a los últimos juegos de Winning Eleven. Espero que esto resuelva tu duda.

Ahora sí, me despido no sin antes recordarles que me pueden mandar sugerencias o comentarios a la dirección de nuestra revista a:
Hamburgo #10 1er Piso, Col. Juárez México D.F. C.P. 06600 ó a mi cuenta de E-Mail:
conejo@nintendo.com.mx

Recuerda que las cartas o mails tienen que llevar la anotación "Atención Conejo".
Nos leemos hasta la próxima ventana alterna en donde todos los juegos salen en todos los países y que lo mejor de todo, tenemos el dinero suficiente como para comprarlos todos.
Adiós.

Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx

TM, ® y logo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo TM, ® 2001-Nintendo. El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.

Contenido Año 10

ENERO

NP: Paper Mario N64 6/7
E: Metroid Prime GCN 8
Prev: Mario Tennis GBC 10/11
AF: Tom & Jerry in Fist of Fury N64 12/15
AF: Ready 2 Rumble Boxing R2 N64 16/19
AF: Driver GBC 20/22
AF: Rocky Mountain Throphy Hunter GBC 24/25
AF: Carl Lewis Athletics 2000 GBC 26/28
AF: Ms. Pac-Man Maze Madness N64 30/33
AF: Space Invaders X GB 34/36
AF: Scooby-Doo! Classic Creep Capers GBC 38
Mar: Chrono Trigger SNES 39/40
AF: Mickey's Speedway USA N64 50/53
Museo: Gargoyle's Quest 54/57
AF: Cruis'n Exotica N64 58/60
AF: Army Men Sarge's Heroes 2 N64 62/65
CNP: Fox McCloud 66
AF: Donkey Kong Country GBC 68/71
AF: Mia Hamn Soccer 64 N64 72/74
AF: Harvest Moon 2 GBC 76/77
AF: International Karate 2000 GBC 78/79
AF: Laura GBC 80/81
AF: Trigger's Honey Hunt N64 82/84
AF: Rugrats in Paris The Movie N64 87/89
AF: Midway's Great Arcade Hits V1 N64 90/92
Control de los Profesionales 96

FEBRERO

AF: 102 Dalmatians GBC 6/8
AF: Formula One 2000 GBC 11
AF: Backstage Assault N64 12/15
AF: Army Men Sarge's Heroes 2 GBC 16/18
AF: Indiana Jones and the
Infernal Machine N64 20/23
AF Mia Hamn Soccer Shootout GBC 24/25
AF: Batman Beyond
Return of the Joker GBC 26/28
TIPS: Ogre Battle 64 N64 30/40
Nin: The Legend of Zelda:
Majora's Mask N64 42/49
AF: Banjo-Tooie N64 50/53
AF: Spiderman N64 54/58
AF: WWF No Mercy N64 60/62
Contenido Año 9 64/67
AF: Scooby-Doo! Classic Creep Capers N6 68/70
AF: Star Wars Battle for Naboo N64 72/75
AF: Star Wars Obi-Wan's Adventures GBC 76/78
AF: Woody Woodpecker Racing GBC 80/82
AF: The Lion King GBC 83/85
AF: The Jungle Book GBC 86/88
AF: Mega Man 64 N64 90/92
AF: The Mummy GBC 93/95
E: Super Mario Advance

MARZO

NP: Pokémon Stadium 2 N64 6/8
E: ¿Nintendo y Square Juntos otra vez? 10
E: Dr. Mario N64 10
E: Snoopy y sus amigos al GC 11
E: ¿No mas guerra de consolas para Sega? 11
Super Wario 12/13
AF: Conker's Bad Fur Day N64 14/16
SOS: Star Wars Battle for Naboo N64 18
SOS: A Bug's Life N64 18
SOS: Fighter's Destiny 2 N64 19
SOS: Rush 2049 N64 19
AF: Dragon Warrior I & II GB 20/21
AF: Power Spikes Pro Beach Volleyball GBC 22
AF: Buzz Lightyear of Star Command GBC 24/25
Mar: Resident Evil 2 N64 26
Mar: Mortal Kombat Mythologies N64 26
Mar: Pokémon Yellow GB 26
Mar: Scooby-Doo Classic Creepy Capers N64 27
Mar: Fighter's Destiny 2 N64 27
AF: The Dukes of Hazzard Racing for Home GBC 28
AF: Tony Hawk's Pro Skater 2 GBC 29
AF: The Power Puff Girls GBC 30/31
AF: Looney Tunes Racing GBC 32
CNP: Trevor Belmont 33
AF: Donal Duck Going Quackers N64 34/35
Prev: Dragon Warrior III GBC 36
AF: Dexter Laboratory Robot Rampage GBC 37
AF: Sabrina The Animated Series GBC 38
AF: Animorphs GBC 40
AF: Tome & Jerry in Mouse Attacks! GBC 50
AF: The Emperor's New Groove GBC 51
AF: Barbie Ocean Discovery GBC 52
AF: Robopon GBC 53
AF: Cruis'n Exotica GBC 54/55
Prev: Mario Party 3 N64 56/57
AF: Lego Alpha Team GBC 58
Prev Int: Custome Robo V2 N64 59
AF: Warriors of Might and Magic GBC 60
AF: Chicken Run GBC 62
AF: Rugrats in Paris The Movie GBC 63
AF: Inspector Gadget GBC 64
AF: Lemmings GBC 65
Prev Int: Sin and Punishment N64 66/69
AF: Air Force Delta GBC 70/71
AF: NBA JAM 2001 GBC 72
Nin: The Legend of Zelda: Majora's Mask N64 74/82
AF: Dave Mirra Freestyle BMX GBC 83
AF: Paper Mario N64 84/85
AF: 3-D Ultra Pinball Thrillride GBC 86
AF: X-Men Mutant Wars GBC 88/89
AF: Dinosaurs GBC 90
Prev Int: Dance Dance Revolution Disney Rave N64 91
AF: Marvin Strikes Back! GBC 92/93

Abreviaturas

E: Extra
Prev: Previo
AF: A Fondo
TIPS: TIPS
SOS: S.O.S.
CNP: CN Profiles
Mar: Mariados
Museo: Museo
Nin: Nintensivo
Cementerio: El Cementerio VJ
ECEEPDLM: El Conejo en el País de las Maravillas
¿?: ¿Qué hay dentro de...?
NP: Nuestra Portada

ABRIL

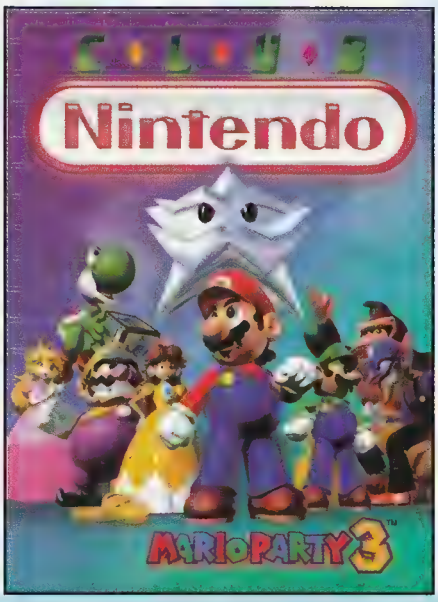
NP: Kirby Tilt 'n' Tumble GBC 6/7
E: Pokémon Advance GBA 10
Prev: Bomberman Story GBA 12
Prev: Castlevania Circle of the Moon GBA 13
Prev: Silent Hill GBA 14
AF: Mary-Kate and Ashley Pocket Planner GBC 18
Prev: The Legend of Zelda: Oracles of Seasons/Ages GBC 19/21
AF: Madden NFL 2001 GBC 22
AF: AF: Extreme Sports w/ The Berenstain Bears GBC 23
AF: TJ Lavin's Ultimate BMX GBC 24
AF: Antz Racing GBC 26
AF: Xtreme Wheels GBC 26/27
AF: Nicktoons Racing GBC 27
AF: Nascar Racers GBC 28
AF: Road Rash GBC 28
AF: Toca Touring Car GBC 29
AF: Micro Machines V3 GBC 29
AF: Disney's Magical Racing Tour GBC 30
AF: Test Drive 2001 GBC 30
Prev: Super Mario Advance GBA 32/33
AF: Barbie Magic Genie Adventure GBC 34/35
Prev: Mega Man Exe GBA 36
AF: Metal Walker GBC 37 95
AF: The Power Puff Girls: Battle Him GBC 39
AF: Blade GBC 40/41
AF: Rescue Heroes: Fire Frenzy GBC 42
TIPS: Scooby-Doo! Clasic Creep Capers GBC 44/48
AF: Polaris Snow Cross N64 49/51
AF: The Grinch GBC 52/53
TIPS: Spiderman N64 54/56
AF: NBA Hoopz GBC 58/59
Prev: Merlin GBC 60/61
TIPS: Mega Man Xtreme GBC 62/67
CNP: Spinal 68
AF: Aidyn Chronicles The First Mage N64 70/73
AF: Dragon's Lair GBC 74/76
¿?: www.nintendo.com.mx 77/79
Nin: The Legend of Zelda Majora's Mask N64 80/88
Museo: Plok! 90/91
AF: M&M's Mini Madness GBC 92
AF: WDL Thunder Tanks GBC 93
AF: Monster Rancher Explorer GBC 94/95

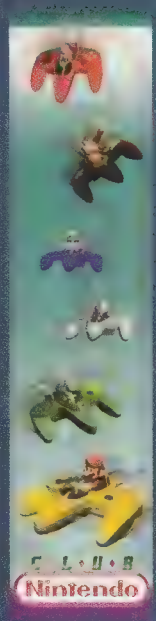
MAYO

AF: The Simpsons Treehouse of Horror GBC 8/9
AF: Indiana Jones and the Infernal Machine GBC 10/12
AF: Mary-Kate & Ashley Winners Circle GBC 13/14
Nin: The Legend of Zelda Majora's Mask N64 16/23
Museo: Ninja Gaiden 24/25
Nin: Conker's Bad Fur Day N64 28/38
NP: Mario Party 3 N64 39/40
Mar: Mortal Kombat 2 SNES 49
Mar: Mario Tennis N64 49
Mar: Killer Instinct SNES 50
Mar: The Legend of Zelda DX GBC 51
Mar: Resident Evil 2 N64 51
Mar: All Star Tennis N64 52
Mar: International Super Star Soccer 98 N64 52
Mar: Mortal Kombat 4 N64 52
SOS: 102 Dalmatians GBC 54
SOS: Mega Man X2 SNES 54
CNP: Beetlejuice 55
TIPS: Mega Man Xtreme (cont.) GBC 56/63
SOS: The Jungle Book GBC 64
SOS: Kirby N64 64
SOS: Tom & Jerry GBC 64
AF: Mickey's Speedway USA GBC 66/67
Nin: Paper Mario N64 68/77
Guía: Pokémon Stadium N64 78/89
AF: Dragon Tales "DragonWings GBC 92/93
Cementerio: Pac-Man 94/95
Control de los Profesionales 96

JUNIO

Guía: Pokémon Stadium 2 N64 6/15
Nin: Conker's Bad Fur Day N64 16/32
El Conejo en el País de las Maravillas 34/35
AF: Magi Nation GBC 36/38
AF: Cannon Fodder GBC 39/41
NP: Game Boy Advance 42
SOS: Donald Duck Going Quakers GBC 43
Museo: Ninja Gaiden (cont.) 44/48
E: Capcom Entra de lleno al Advance 52
E: Activision pone las tablas en el Advance 52
E: The King of Fighters 2001 53
AF: Snoopy Tennis GBC 54/56
Nin: Paper Mario (cont.) N64 58/69
AF: Return of the Ninja GBC 72/73
AF: Batman Chaos in Gotham GBC 74/76
AF: Dr. Mario 64 N64 78/83
Cementerio: Contra 84/85
Mar: Super Mario World SNES 86
Mar: Super Mario 64 N64 86
Mar: Megaman 4 NES 86
Mar: Star Craft 64 N64 87
Mar: Bomberman 64 The Second Attack! N64 87
TIPS: Scooby-Doo! Classic Creep Capers N64 88/92
AF: ESPN National Hockey Night GBC 94/95
E: Dinosaur Planet y Eternal Darkness 96
E: Rumores del E3 2001 96





Lomo 2001

Aquí está la imagen completa del lomo de este año, si tienes los 12 números así es como debe verse al tenerlas en el orden adecuado.

JULIO

Reporte E3 2001 6/30 & 92/96
AF: GT Advance Championship Racing GBA 31/33
ECEEPDLM: Earth Bound NES y N64 34/35
CNP: Dash Rendar 36
Cementerio: Super Mario Bros. NES 38/40
Guía: Pokémon Stadium 2 N64 50/62
Museo: City Connection 64/65
SOS Conker's Bad Fur Day N64 66/67
TIPS: Scooby-Doo! Classic Creep Capers (cont.) N64 68/72
SOS: Blade GBC 73
SOS: The Simpsons Treehouse of Horror GBC 73
AF: Kirby Tilt 'n' Tumble GBC 74/75
AF: Elmo in Grouchland GBC 76
TIPS: Banjo- Tooie N64 78/87
AF: Castlevania Circle of the Moon GBA 88/90

AGOSTO

NP: Mario Kart Super Circuit GBA 2
AF: Rayman Advance GBA 8/9
Nintendo Top Ten 10/11
AF: Pitfall The Mayan Adventure GBA 12/13
AF: Mat Hoffman's Pro BMX GBC 14/16
AF: The Mummy Returns GBC 18/19
AF: Spiderman 2 The Sinister Six GBC 20/22
AF: Konami Winter Games GBC 24/25
¿?: E3 26/28
AF: Shrek Fairy Tale Freak Down GBC 30/31
Reporte E3 2001 32/56
Cementerio: Castlevania NES 60/62
AF: 3D Pool GBC 63
AF: X-Men Wolverine's Rage GBC 64/65
SOS: NBA Courtside 2 N64 66
SOS: Batman Chaos in Gotham GBC 66/67
AF: Atlantis The Lost Empire GBC 68/69
Museo: Kung Fu 70/72
AF: Final Fight One GBA 73/75
AF: Ultimate Surfing GBC 76/77
Mar: Star Craft 64 N64 78
Mar: Deadly Arts N64 78
Mar: Ogre Battle 64 N64 79
Mar: International Super Star Soccer 64 N64 79
Mar: Animaniacs SNES 79
Mar: Mortal Kombat Mythologies Sub Zero N64 79
ECEEPDLM: Rockman & Forte SNES 80/82
AF: Commander Keen GBC 84/85
TIPS: Banjo-Tooie (cont.) N64 86/83
AF: Chu Chu Rocket GBA 94/95
AF: Capcom VS SNK 2 96

Los Pósters

Enero	Turok 3
Marzo	Paper Mario
Mayo	Conker's Bad Fur Day
Julio	The Legend of Zelda
Septiembre	Super Street Fighter II
Noviembre	Nintendo GameCube

SEPTIEMBRE

NP: Super Street Fighter II
Turbo Revival GBA 8/12
TIPS: Castlevania Circle of the Moon GBA 13/22
AF: Pokémon Crystal Version GBC 24/29
AF: Ready 2 Rumble Boxing Round 2 GBA 30/33
Cementerio: Chrono Trigger SNES 34/39
CNP: Lara Croft 40
Nintendo Top Ten 50/51
Museo: Big Foot 52/55
AF: Konami Krazy Racers GBA 56/59
AF: Rosell Conspiracies GBC 60/62
AF: Army Men Advance GBA 64/66
Prev: Mega Man Xtreme 2 GBC 67/70
TIPS: Conker's Bad Fur Day N64 72/75
AF: Mario Kart Super Circuit GBA 76/80
TIPS: Banjo-Tooie N64 82/92
AF: Earthworm Jim GBA 94/95
E: Space World 2001 96

OCTUBRE

AF: Jurassic Park III Park Builder GBA 6/7
Reporte: Nintendo Space World 2001 10/19
AF: Breath of Fire GBA 20/21
AF: Klonoa Empire of Dreams GBA 22/25
AF: Top Gun Firestorm GBC 26/27
Super Wario 28/29
Nintendo Top Ten 30/31
AF: WWF Betrayal GBC 32/33
ECEEPDLM: Parodius 34/36
SOS: Earthworm Jim GBA 37
The Legend of Zelda Majora's Mask N64 37
SOS: Iridion 3D GBA 38
SOS: Pitfall The Mayan Adventures GBA 38
SOS: WWF No Mercy N64 38
SOS: Scooby-Doo! Classic Creep Capers N64 39
AF: Tweety & the Magical Gems GBA 40/42
Ranking 44/48
Mar: Pokémon Gold GBC 50/51
Mar: Pokémon Yellow GB 51
Prev: Tactics Ogre GBA 52/54
AF: Tony Hawk's Pro Skater 2 GBA 55/56
AF: Golden Sun GBA 58/61
AF: Jurassic Park The DNA Factor GBA 62/64
CNP: Hocus/Pocus 65
Mar: Mischief Makers N64 66
Mar: Killer Instinct Gold N64 67
Cementerio: Gyrus & Mortal Kombat II 68/70
CNP: Troddlers 72
Prev: Star Wars Rogue Squadron II GCN 73/75
AF: Tomb Raider Curse of the Sword GBC 76/79
TIPS: Banjo-Tooie (cont.) N64 80/94
E: Más Mortal Kombat 96
E: Doom en un pequeño paquete 96
E: Resident Evil Zero 96

Portada de Aniversario

Realmente con esta portada nos sacamos un ¡10! y no es para menos, con toda la familia Nintendo festejando nuestro Décimo Aniversario.

NOVIEMBRE

NP: Luigi's Mansión GCN 8/13
Nintendo Top Ten 14/15
AF: Wave Race Blue Storm GCN 18/22
TIPS: Mario Kart Super Circuit GBA 23/33
Cementerio: Chiller & Battle Toads 36
AF: Tang Tang GBA 38/40
AF: Final Round Golf 2002 GBA 50/52
Mar: Pokémon Gold y Silver GBC 53
Mar: The Legend of Zelda Majora's Mask N64 54/56
Mar: The Legend of Zelda Ocarina of Time N64 56
CNP: Dracula 58/61
AF: Jurassic Park III Primal Fear GBA 62/64
AF: F-14 Tomcat GBA 66/68
AF: Advance Wars GBA 70/73
AF: Super Monkey Ball GCN 74/75
Museo: Werewolf The Last Warrior 76/80
ECEEPDLM: Go go Ackman SNES 81/82
Ranking 83/87
AF: Spiderman Mysterio's Menace GBA 88/90
AF: Wario Land 4 GBA 92/95
E: Resident Evil habitará en el GCN 96
E: King of Fighters 2001 96
E: Soul Calibur 2 va en buen camino 96

DICIEMBRE

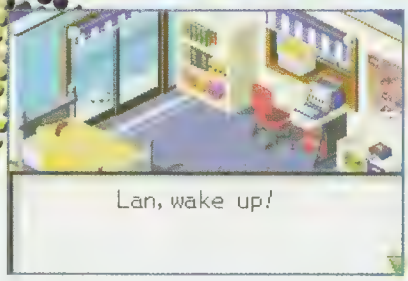
Nintendo Top Ten 12/13
Prev: Batman Vengeance GCN 14/15
NP: Super Smash Brothers Melee GCN 16/20
AF: Dragon Warrior Monsters 2 GBC 21/25
Prev: Extreme G III GCN 26/28
Super Wario 29
AF: Lufia The Legend Returns GBA 30/32
AF: Dexter's Laboratory GBA 34/35
AF: Boxing Fever GBA 36/38
Mar: Pokémon Crystal Versión GBC 39/40
AF: Lady Sia GBA 41/45
Prev: Pocky & Rocky 3 GBA 46/48
AF: Lego Bionicle GBA 50/53
AF: Tetris World GBA 54/56
AF: Monster Inc. GBA 58/59
AF: Monster Inc. GBC 60/61
AF: Doom GBA 62/64
ECEEPDLM: Super Robot Wars 64 65/69
TIPS: The Legend of Zelda Oracle of Ages GBC 70/80
E: King of Fighters EX Neoblood 82
E: Tekken Advance 82
Ranking 83/87
Cementerio: The Muppets Adventures 88/91
AF: Backtrack GBA 92/96
E: Resident Evil Gaiden 96
E: Game Shark 96

A FONDO

MEGA MAN BATTLE NETWORK

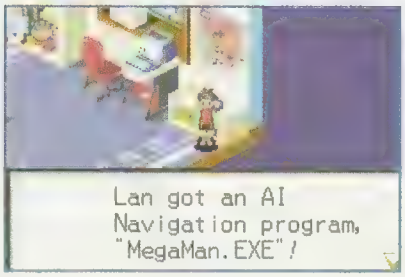
Pues si, Mega Man por fin llega al Game Boy Advance en nuestro continente, solamente que ahora no es el viejo robot de titanio azul que conocemos, con la acción y aventura que lo caracterizan. Ya antes te habíamos hablado de este juego, pero ahora lo vamos a checar más A Fondo, para que veas los cambios que tiene Mega Man en su nueva aventura.

Primero que nada, te podemos decir que éste ya no es un juego de acción donde debías enfrentarte a una escena llena de enemigos y peligros, con un jefe robot que debías derrotar para obtener su arma. Mega Man Battle Network es un RPG con un enfoque distinto, donde las acciones toman parte en un mundo a futuro en el que la mayoría de las cosas están más apegadas a la red que ahora.



Vamos a ver este título de manera que vayas viendo el progreso de la aventura, por lo que empezaremos en el cuarto de Lan, el chico que manejas en este título. Sí, ya sabemos que es un juego de Mega Man, pero no te preocupes, sigue leyendo.

Todo empieza cuando escuchas en las noticias de la red que una banda conocida como WWW causa más daños que de costumbre, al planear controlar la red por completo. Pero eso no es todo, también recibes un mail de tu papá donde se disculpa por haber trabajado el domingo, pero te manda un regalo para compensarte: un Chip de batalla que tu computadora amablemente te instala en tu PET. ¿Que qué es el PET? No comas ansias.

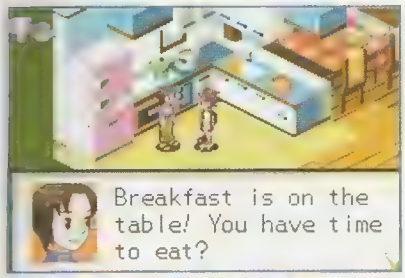


Una vez que Lan se haya vestido, podrás checar tu PET, donde te das cuenta que ya tienes un programa de inteligencia artificial para navegar en la red, llamado MegaMan.EXE. Cada persona debe tener uno para poder entrar en la red y hacer varias cosas; pero lo más significativo es que este programa es como un "amigo virtual", puedes platicar con él y siendo inteligente, puede darte consejos que te serán de gran utilidad.

Para hablar con él presiona L en tu GBA.

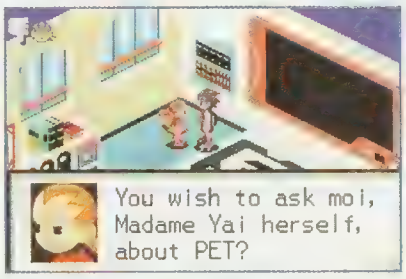
Presionando Start accesas al menú de tu PET, que es la abreviación de Personal Terminal (Terminal Personal), ahí puedes checar tus mails, los ítems que puedes usar, el status de Mega Man, salvar tu juego y otras cosas útiles. Además de que aquí puedes conectarte con un amigo por medio del cable Link para intercambiar ítems y tener batallas... no, no es Pokémon, pero suena bastante parecido.

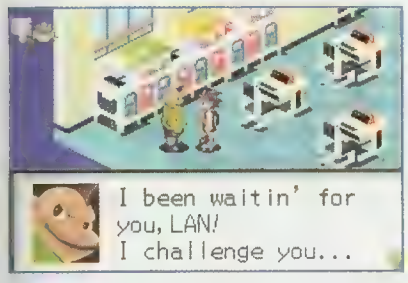
©CAPCOM CO., LTD. 2001



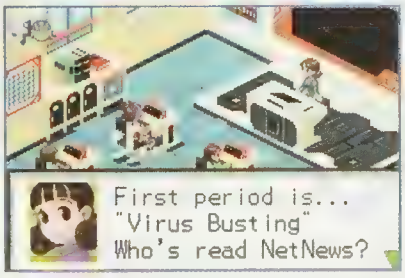
Una vez que sales de tu cuarto, te encontrarás a tu mamá en la cocina. Como toda mamá, ella se preocupa de que te vayas desayunado a la escuela, procura hacerle caso, pues debajo de tu plato hay un chip.

Afuera de tu casa te espera tu amiga, aunque como en las caricaturas de antaño, parece que le gustas, pero siguen siendo amigos. Juntos llegan a la escuela, donde deberás hablar con los demás compañeros para averiguar cosas importantes.



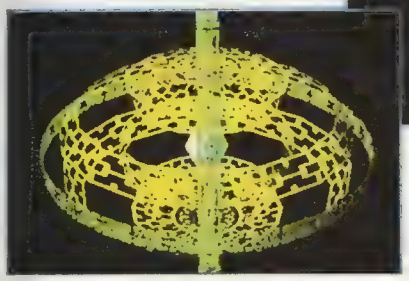


El clásico bravucón de la escuela te retará a una batalla, pero la campana pondrá fin al reto y el bravucón te dice la clásica frase que a todos nos preocupaba de chicos: "A la salida".

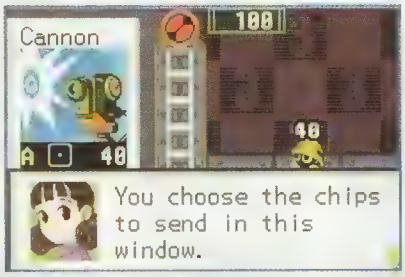


Una vez que la clase empieza, la maestra le pregunta al grupo que quién leyó las noticias, un compañero comenta la noticia sobre WWW y la maestra entonces inicia la clase, que el día de hoy será sobre eliminar los virus con ayuda de tu programa de inteligencia, el cual se llama NetNavi o simplemente Navi. Para esto, debes usar tu PET para conectarte a la red, presionando el botón R.

La secuencia para entrar a la red se ve muy bien, checa las fotos.

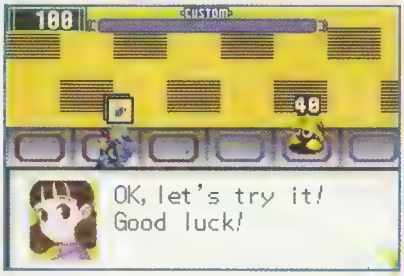


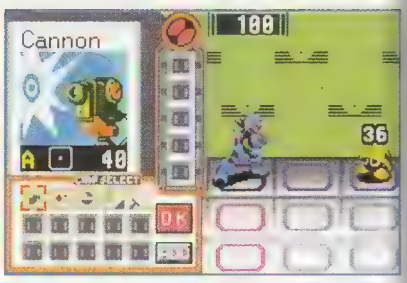
Una vez que todos están en línea, la clase virtual empieza. La maestra da las indicaciones sobre lo que puedes hacer una vez que empiece la eliminación de los virus, dichos comandos te sirven para cuando entras en una batalla.



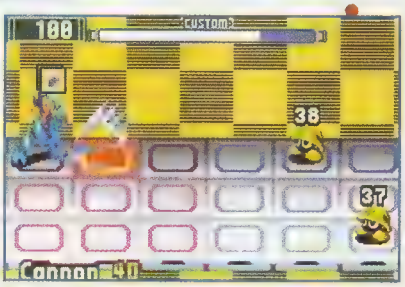
Primero debes enviarle un chip a tu Navi, que tiene un rango de ataque. Una vez que le envíes el chip de ataque, puedes moverte hacia arriba, abajo, derecha, izquierda y disparas con el botón B.

Dentro de la batalla puedes checar una barra que se irá llenando gradualmente, cuando esté llena, puedes ir a la pantalla de selección de chips para enviarle un chip a tu personaje cuando se le agoten sus ataques.



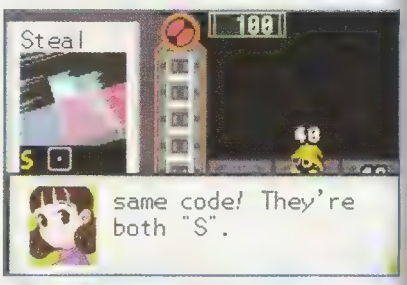


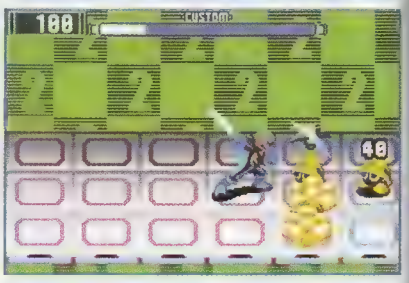
Como ves, aunque este juego es RPG, puedes tener un poco más de acción, ya que puedes mover a Mega Man para esquivar ataques así como para atacar. Con el botón B usas el Buster normal, que baja poco.



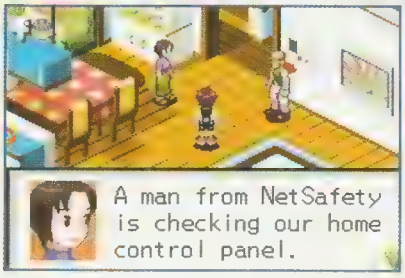
Con el botón A usas el chip que hayas seleccionado.

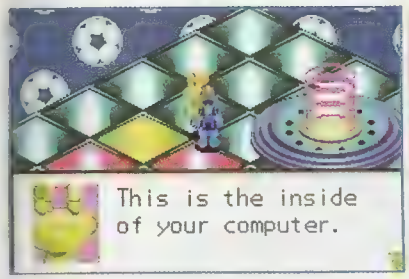
Cuentas con una gran variedad de chips de batalla, algunos te sirven para incrementar el rango de movimiento de tu Navi para que puedas esquivar y situarte en una mejor posición. Puedes usar varios chips si estos tienen la misma clave, que está debajo de la imagen del chip. En este ejemplo, primero usas el chip para robar espacio y luego el de espada para acercarte y atacar a los virus.





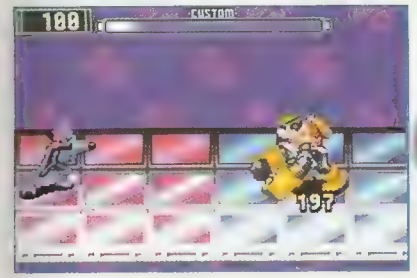
Al regresar a casa, encontrarás que un sujeto bastante sospechoso está revisando el refrigerador, pero eso parece que tiene que esperar, pues tú debes ir a tu cuarto para empezar a "navegar" en la red o mejor dicho, introducir a Mega Man en la red.





Dentro de la red, te mueves como Mega Man. Aquí encontrarás otros programas como tú que están realizando diversas labores, además algunos te pedirán ayuda y otros te darán tips.

Más adelante, encontrarás más retos, enemigos y cosas qué hacer.



Todavía queda muchísimo camino por recorrer, enemigos que enfrentar y preguntas que responder. Seguramente estaremos dando unos tips para este título, ya que está muy padre y nos propone un estilo diferente para jugar. Por lo demás, todavía no estamos seguros si hubiera tenido tanto éxito si hubieran sido otros robots o animalitos en lugar de Mega Man; tal vez hubiera resultado otro Fusilmon, pero siendo el legendario Mega Man, tal vez haga que se pierda este pequeño detalle. De todas maneras, no puedes dejar de checar este juego, seas fan o no, pues está bastante interesante, así que no pierdas la pista.

COMPAÑÍA CAPCOM

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN E

DESARROLLADOR CAPCOM

MEMORIA 32 MEGAS

CATEGORÍA RPG

LANZAMIENTO NOVIEMBRE 2001

RANKING

MEGA MAN BATTLE NETWORK

EL CONEJO

Muy bian, tal vez no sea del agrado de todos la forma en la que MegaMan se incorpora en el Game Boy Advance, pero si eres fan de la serie, de menos tines que checarlo para definir si te gusta o no. En lo personal, me agrado bastante, y aunque no es parte de la saga como lo recordamos en el NES o SNES, si le doy gracias a Capcom por no haberse olvidado de el héroe de titanio.

4.5

CROW

Con este juego megaman se incorpora nuevamente en el ámbito del RPG, solamente que ahora de una mejor manera que como ocurrio en Megaman 64. Aquí controlas a un personaje diferente, es decir no utilizas al clásico Megaman que todos conocemos sin embargo, este nuevo personaje, conserva las peculiaridades clásicas del megaman original. Este juego es bastante entretenido y estoy seguro que será del agrado de todos.

4.5

PANTEON

Tengo que objetar, el concepto de usar a un programa para combatir con los programas de otros me suena a Fusilmon. Como RPG, es bastante bueno, aunque un poco lineal, pero el uso de darle chips al programa es sumamente bueno. Mi opinión es que está muy padre el juego, pero que hubiera preferido un RPG más "típico" para Mega Man, porque así siento que le quitan el estilo de la saga. En fin, tiene más puntos a favor que en contra.

4.5

¡¡¡GUAU!!!

BASTANTE BUENO

OK

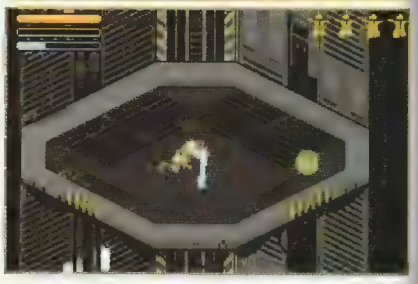
¿?

ZZZZZ

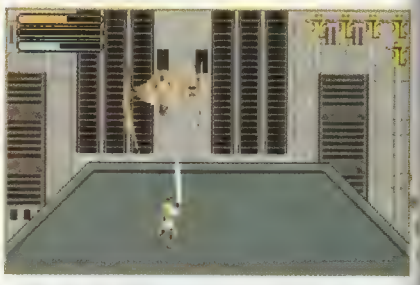
AFONDO

STAR WARS EPISODE I JEDI POWER BATTLES

Ya han pasado más de 2 años de la salida de la última producción en el cine de la serie de Star Wars, que lleva por nombre Star Wars: Episode 1, donde se narran a detalle los inicios de esta gran serie de películas, y poco tiempo después, tuvimos la oportunidad de checar el gran juego Star Wars: Episode 1 Racer para el Nintendo 64 y el Game Boy Color, ambos del estilo de carreras en Pod Racers.



Pero ahora, justo antes de la salida del tan esperado Episodio 2 que está por aparecer en todos los cines del mundo ya en el año 2002, Lucas Arts decide lanzar un nuevo juego para el Game Boy Advance y aprovechar todas las ventajas y comodidades que ofrece este nuevo sistema para la creación y programación de los juegos. Y claro, estamos hablando de STAR WARS: Jedi Power Battles, el cual nos ha parecido un juego muy interesante que continúa la saga de estos poderosos caballeros Jedi.

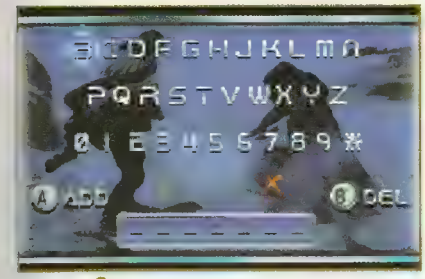


En comparación de los otros juegos de Episode 1 que salieron para los sistemas de Nintendo, en esta ocasión, no se basaron solamente en los Pod Racer y en las carreras en general, sino que esta vez, nos ofrecen un juego totalmente diferente, donde seguiremos muchos elementos basados en la película a través de diversos niveles que deberás completar. Algo muy atractivo en este juego es que cuenta con una excelente movilidad y respuesta del control, con lo que te será muy fácil controlar al personaje que hayas seleccionado para iniciar tu aventura.

Una vez que hayas seleccionado a tu personaje, iniciarás en la escena Trade Federations Battleship, la cual es muy fácil de dominar, sin embargo te servirá como un entrenamiento para que cheques las habilidades del personaje. Un pequeño tip que te podemos dar para eliminar a tus oponentes rápidamente y sin tanto problema es saltar y presionar el botón de ataque para que caigas con la espada golpeando la cabeza de tu oponente, con lo que causarás más daño.

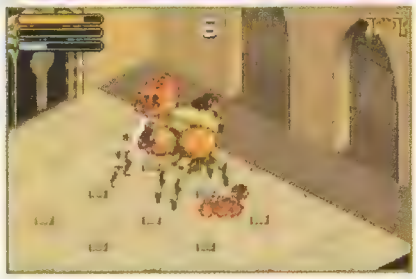
©2001 Lucas Arts

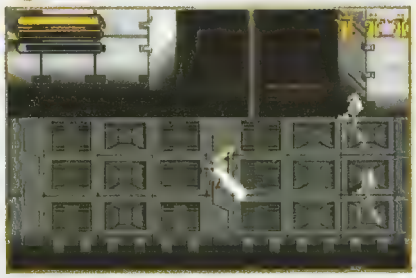
En Star Wars: Jedi Power Battles, contarás con 3 diferentes personajes para seleccionar, como son: Obi-Wan, Qui-Gon Jinn y Mace Windu. En sí, los 3 personajes cuentan con las mismas habilidades de defensa y ataque y lógicamente al ser los 3 Jedi, su armamento se compone por una espada láser, así que como podrás darte cuenta, no hay gran diferencia entre ellos, ya que la única diferencia notoria que nosotros pudimos checar entre estos personajes fue el corte de cabello je, je.



Star Wars: Jedi Power Battles, desgraciadamente no cuenta con batería propia, sin embargo se te otorgará un password en cada una de las escenas que hayas terminado, el cual podrás ingresar en la opción "Resume Game" del menú principal del juego. Otra de las opciones que encontrarás en esta gran aventura es poder activar o desactivar tanto la música como los efectos de sonido.

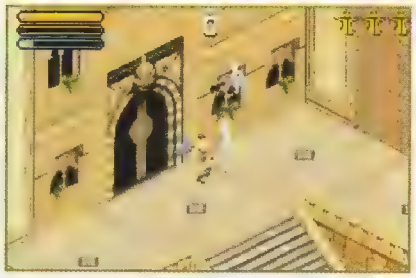
Y así como en las películas de Star Wars, en este juego también podrás eliminar a tus enemigos regresándoles sus propios disparos con ayuda de tu espada láser, de hecho hay ciertos enemigos que sólo los podrás eliminar de esta manera. Así que te recomendamos checar con cual ataque podrás eliminar a tus enemigos rápidamente. Recuerda que cada vez que tu espada láser recibe un impacto, se llena una barra de energía que si llega a su máximo nivel, evitará que los ataques reboten y por consiguiente, el impacto irá dirigido a ti.



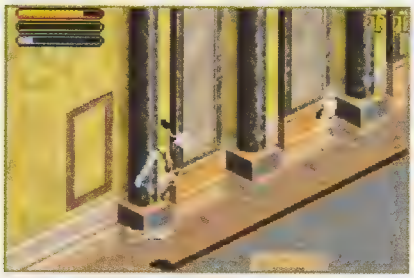


Al final de cada escena, te enfrentarás al clásico "jefe" que en esta ocasión han sido programados un poco sencillos de derrotar, así que no vas a tener problema alguno en avanzar de escena. Otra cosa que te podemos recomendar, es que busques muy bien en cada escenario para encontrar una "extra life", ya que si desgraciadamente pierdes todas tus vidas ya no podrás continuar en el juego.

Algo muy bueno en este juego es que básicamente vas de la mano conforme a lo que ocurre en la película, por lo que en algunas escenas deberás ayudar a ciertas personas e inclusive, a la mismísima reina Amidala a quien tendrás que ayudar a escapar sana y salva del ataque de los androides. Como te podrás dar cuenta, en esta



versión de Episode 1, dejaron a un lado las tan empleadas carreras y se enfocaron más en un juego que siguiera fielmente la historia de la filmación.



Este título está enfocado a todo tipo de personas, es decir, gracias a la facilidad con la que controlas a tu personaje y realizas cada uno de los diferentes movimientos, será fácil de controlar para los niños, adolescentes o adultos que gusten de un buen juego de Acción para el Game Boy Advance.

En resumen, Star Wars: Jedi Power Battles, es un título que no dudamos ni un segundo en recomendarte ya que como te mencionamos antes, cuenta con un magnífico Game Play y gran calidad de gráficas y sonido. La variedad de escenas es un complemento extra que junto con las animaciones, son detalles que le dan aún más sabor a este título. Sin lugar a dudas Star Wars: Jedi Power Battles será del agrado de todos los fanáticos de esta serie e inclusive de los que no son tan fanáticos ya que el juego en sí, es una propuesta muy buena de un título de acción en el ámbito de la ciencia ficción.

COMPAÑÍA

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN

DESARROLLADOR

MEMORIA
64 MEGAS

CATEGORÍA
ACCIÓN

LANZAMIENTO
NOVIEMBRE 2001

RANKING

STAR WARS JEDI POWER BATTLES

EL CONEJO

A pesar de que este juego ya había sido lanzado en otras plataformas, Lucas Arts se voló la barda al traer este impecable título al Game Boy Advance. Con una infinidad de detalles en los escenarios y los movimientos de un guerrero Jedi, este es uno de los juegos que no te debes perder, ahora con la posibilidad de llevarlo contigo a todas partes y jugarlo a todas horas.

4.0

CROW

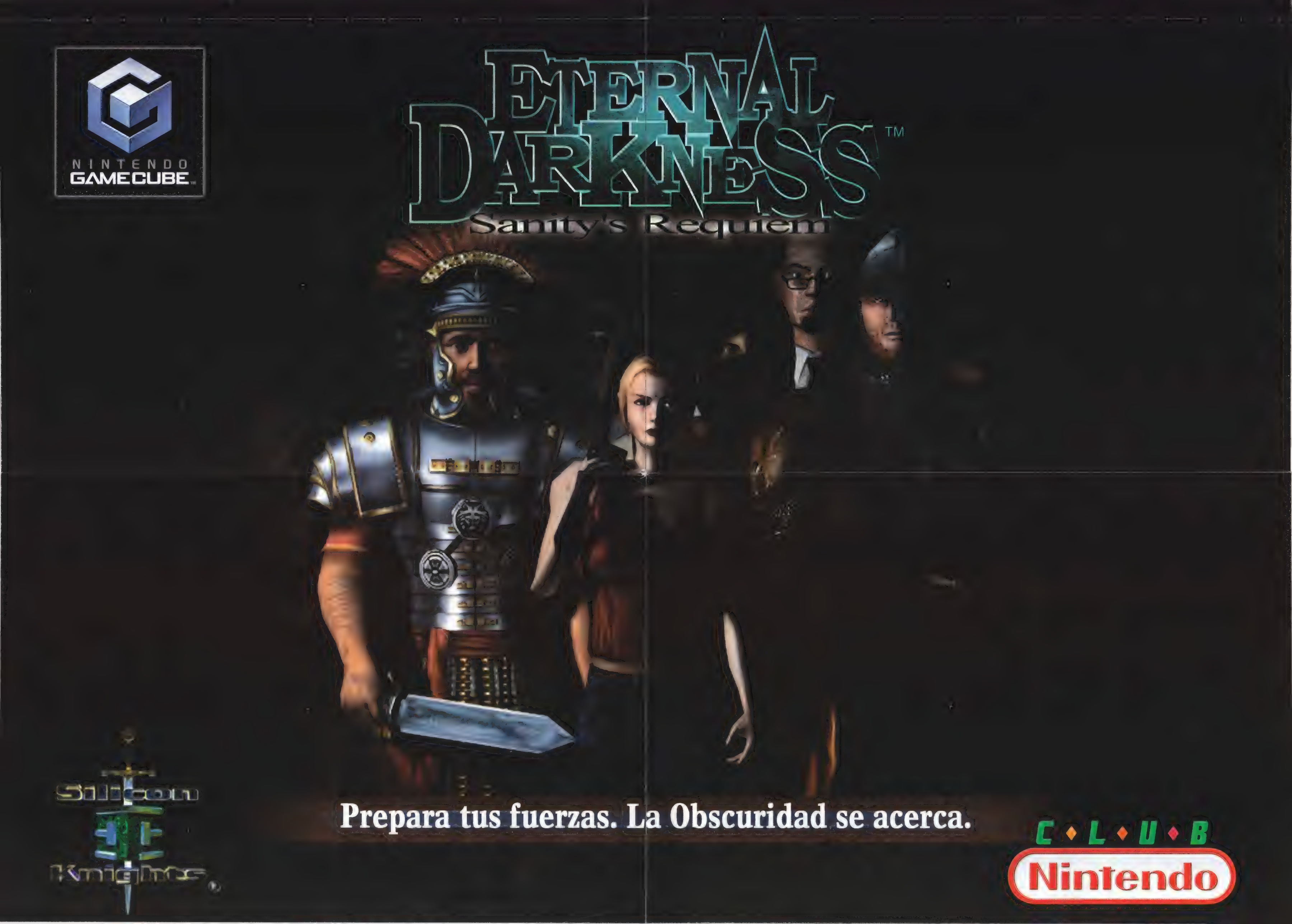
Es bueno ver que después de todo sí decidieron lanzar un juego de esta sensacional saga en el modo de acción aventura, ya que así son más entretenidos estos juegos. Jedi Power Battles es un título muy bien realizado que toma como base la escencia de la película Episode 1. Aquí el reto es bastante bueno, ya que los enemigos te estarán atacando continuamente. Recomendado para todas las edades.

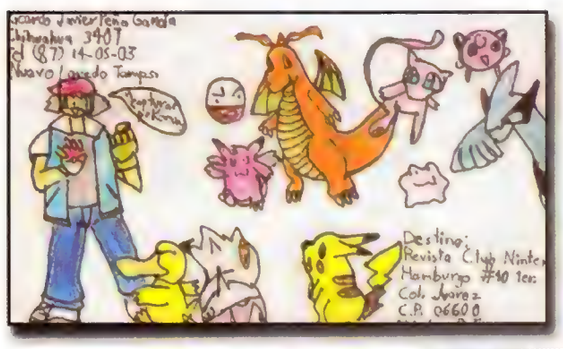
4.0

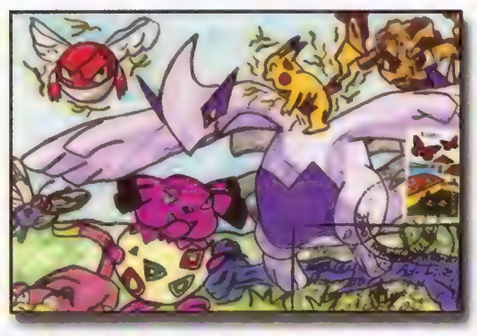
PANTEON

Siendo un fan de Star Wars, no puedo perderme ni un juego y éste me dejó un muy buen sabor de boca. Me parece que hicieron un gran trabajo en cuanto a gráficas, música y jugabilidad; afortunadamente,con la salida de los primeros capítulos de la saga, le dan un descanso a Luke y podemos jugar con otros Jedis que merecen ser reconocidos. No puedo esperar a ver el siguiente episodio y qué tipo de juegos saldrán.

4.0


NINTENDO
GAMECUBE
ETERNAL DARKNESS™
Sanity's Requiem
Prepara tus fuerzas. La Obscuridad se acerca.
Silicon Knights
C • L • U • B
Nintendo


Destino:
Revista Club Ninte
Hamburgo #10 1er
Col. Juarez
C.P. 06600



GAME BOY
CRAZY RACERS

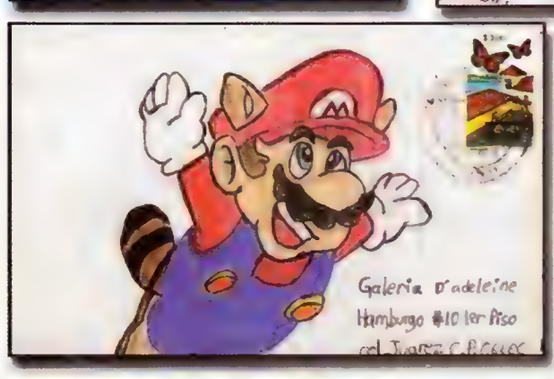
Paper Mario y Kirby.

REVISTA CLUB NINTENDO
HAMBURGO #8 COL. JUAREZ
C.P. 06600 MEXICO, D.F.

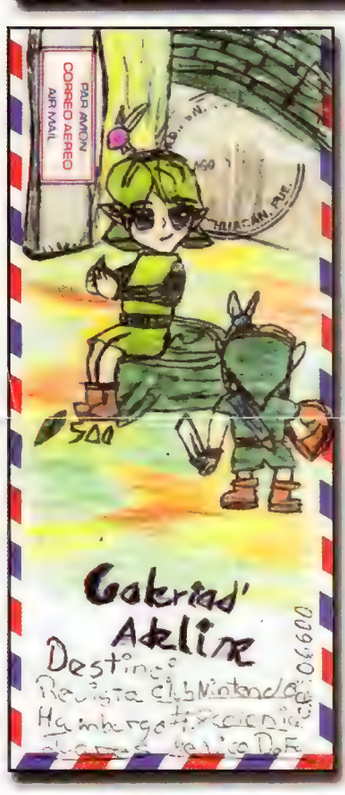
POKEMON
#249 Lugia

Destino:
Revista
Hamburgo #8
Col. Juarez
C.P. 06600, Mexico
D.F.

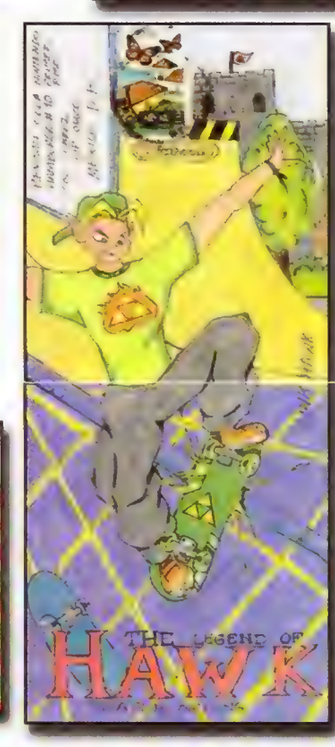
Destinatario:
Revista club
nintendo
Hamburgo #8
Col. Juarez
C.P.
06600.
ZELDA


Galeria d'adeleine
Hamburgo #10 1er Piso
Col. Juarez C.P. 06600

Destinatario:
Revista Club Nintendo,
Galeria D'Adeleine,
Hamburgo #8, Col.
Juárez, México D.F.

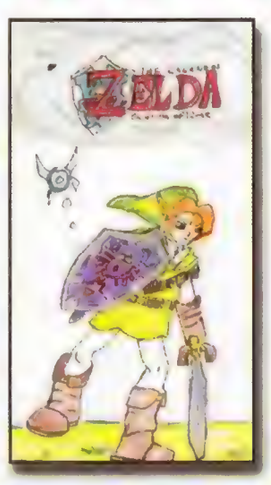

PAR AVION
CORREO AEREO
AIR MAIL
Galerias' Adeline
Destino:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #10 Col. Juarez
C.P. 06600 México D.F.

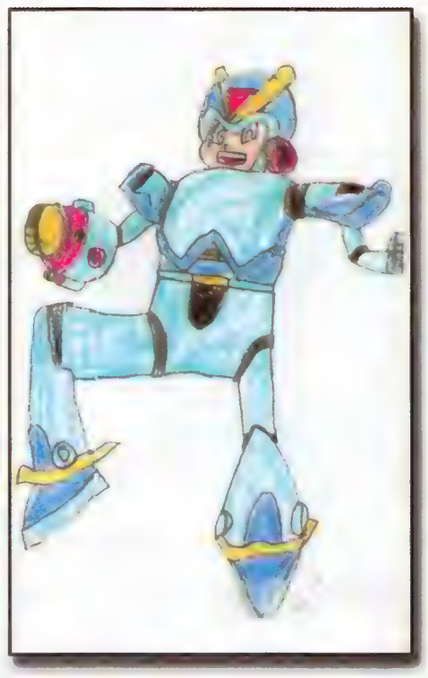
José Angel López
Revista Club Nintendo
Hamburgo #10
1er piso Col. Juarez
CP: 06600
México D.F.
Sección:

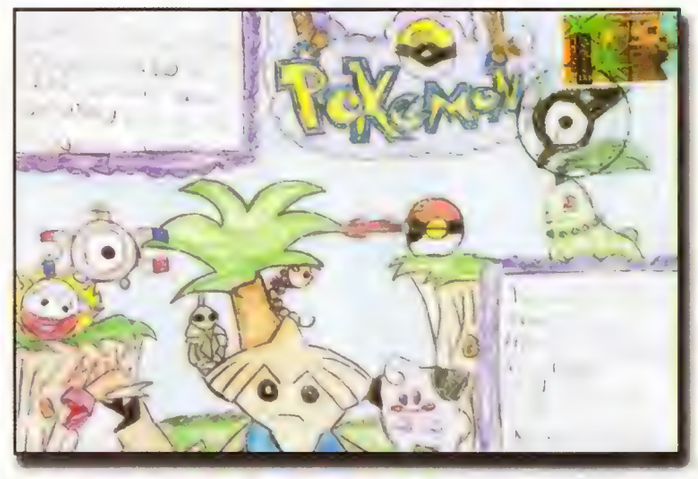

THE LEGEND OF
HAWK

Net
Revista Club Nintendo
Galeria D'Adeleine
Hamburgo #10 1er piso Col. Juarez
C.P. 06600, México D.F.
Timbre al reverso

Gustavo Ulloa Galvez
Calle 15 No 30
Col. Quebrada Cuautla Izcalli
Edo. Mexico C.P. 54761
Nintendo
Revista club nintendo, Galeria D' Adeleine hamburgo #8 col. juárez
C.P. 06600 México DF

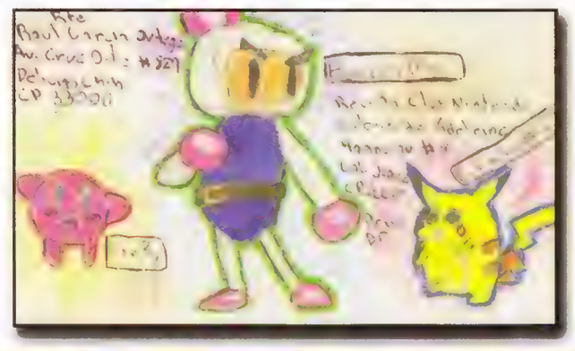

ZELDA

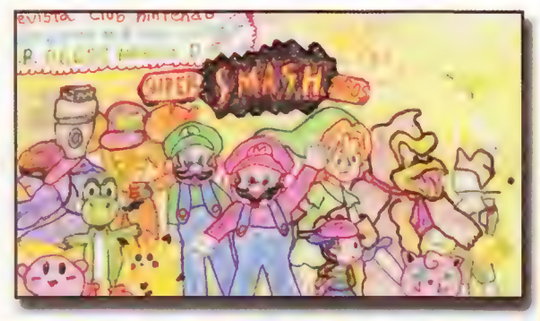



Pokemon

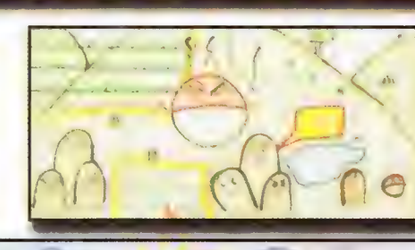
BANJO TOOIE

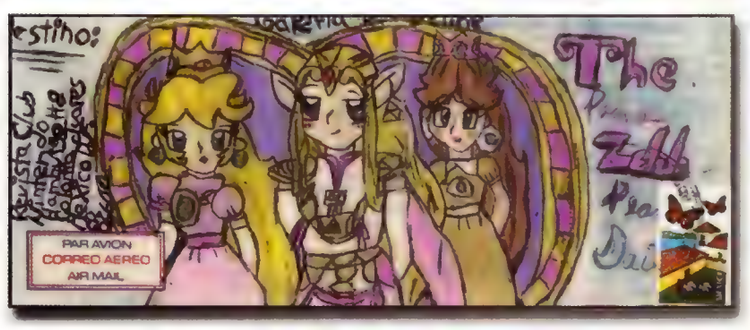
CastleMario




SUPER SMASH

DESTINATARIO




PAR AVION
CORREO AEREO
AIR MAIL

¡Queme vens!
Ha Ha Ha
Revista club
Nintendo
Hamburgo #8
Col. Juárez
C.P. 06600
México D.F.

NINTENDO GAMECUBE
NUEVOS LANZAMIENTOS
NINTENDO GAMECUBE
TARZAN UNTAMED
NINTENDO GAMECUBE
XGIII EXTREME G RACING
Acclaim
NINTENDO GAMECUBE
SUPER MONKEY BALL
gamela
Encuéntralos en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx
TM, ® y logo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo TM, ® 2001 Nintendo. El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.

He tratado de descubrir todo acerca de las ruinas de Alph como en la versión Gold, pero no he podido encontrar todo el mensaje y me cuesta trabajo descifrar los Unowns, ¿Me pueden ayudar?

En las versiones Gold y Silver pudimos explorar las ruinas de Aplh de pies a cabeza y conseguir todos los tipos de Unown, pero nos quedamos con muchas incógnitas sobre estos misteriosos Pokémon; por lo que en la versión Crystal, decidieron ponerle más atención a el enigma de las ruinas y aquí está todo lo que debes hacer para tener el mensaje completo, recuerda que debes tener ciertos atributos para completar la búsqueda.

Paso 1

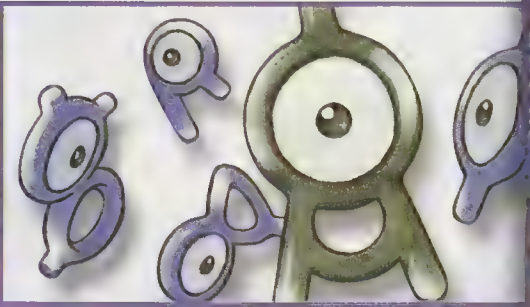
Después de que resuelvas el primer puzzle en las ruinas, caerás a un piso oculto donde podrás capturar tres tipos de Unown distintos. Cuando los tengas y salgas de ahí, un científico te ayudará mejorando tu Pokédex para que puedas checar todos los Unowns que capturas.

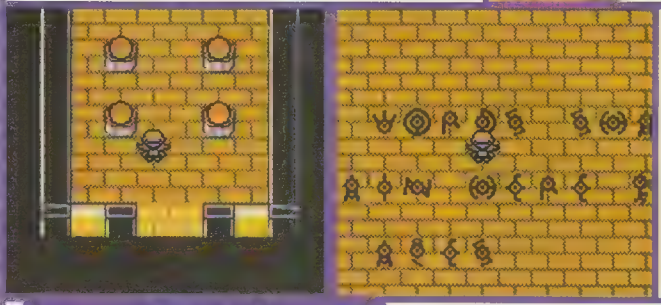
Paso 2

Regresa al cuarto del primer puzzle y habla con el sujeto que está en la pared del fondo. El está leyendo el patrón de símbolos que están escritos en la pared, que quiere decir "Escape", es la pista para pasar al siguiente cuarto de rompecabezas.

Paso 3

Entra al cuarto del Puzzle y usa una Escape Rope, vuelve a entrar, el cuarto empezará a temblar y aparecerá una puerta en donde estaba la escritura, entra para que caigas en un nuevo cuarto.



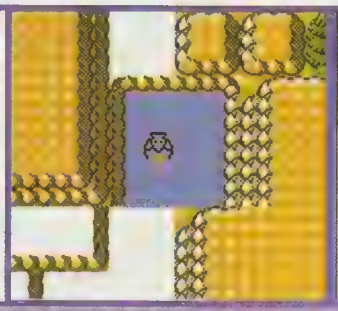


Paso 4

En este cuarto encontrarás varios ítems que normalmente te cuestan carísimos, al final está un agujero en el piso, déjate caer para que encuentres un cuarto donde está la primera parte de un mensaje escrito por Unowns, que cuenta una historia bastante interesante...

Paso 5

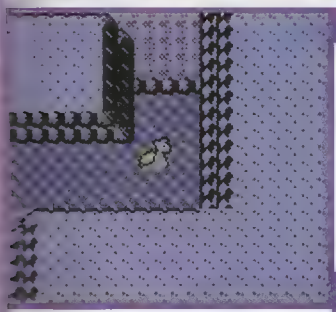
El siguiente cuarto está cruzando el agua que está en la parte sur de las ruinas. Una vez que entres al cuarto, encontrarás un mensaje en la pared que dice "Light", usa el Flash en la pared para abrir el pasaje.



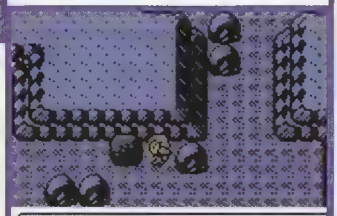
Paso 6

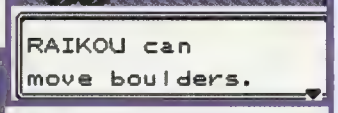
En el cuarto que sigue hay cuatro ítems igual de raros y otra parte de la historia está escrita en el piso.

Paso 7



Para llegar a la siguiente área de las ruinas, debes dirigirte a Union Cave, donde debes tomar la escalera al siguiente nivel y usar el Surf hacia arriba. Camina Arriba, luego Izquierda y luego Abajo y usa el Strenght para empujar la roca. Entra en el cuarto de puzzle que contiene la Water Stone para abrir el pasaje.



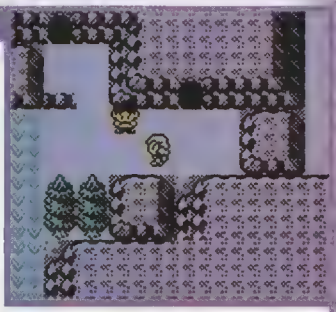


Paso 8

Después de que agarres los cuatro ítems en el siguiente cuarto, déjate caer en el hoyo para que encuentres el siguiente mensaje.

Paso 9

Después de que hayas capturado a Ho-oh, atraviesa la Union Cave de la misma manera que antes pero ahora vete Arriba y luego Izquierda y continúa al lado norte de la cueva para que encuentres la salida, si entras al último cuarto con Ho-oh, abrirás el último pasaje.



Paso 10

Agarra los últimos ítems y baja al nivel inferior para que encuentres la última parte del mensaje, para que no tengas muchos problemas con la traslación, checa el alfabeto que te incluimos para resolverlo.

Alfabeto

Cada uno de los diferentes tipos de Unown corresponde a una letra del alfabeto, trata de aprendértelos para que puedas leer sin problemas los diferentes mensajes.

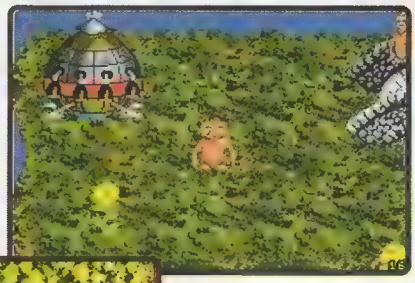
A FONDO

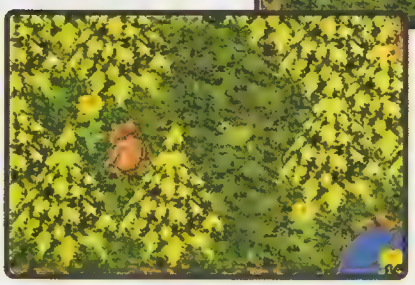
E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL

Pues sí, como te mencionamos en el Reporte del E3 del año 10 número 8, E.T. cumple 20 años y para festejarlo, tendremos exhibiéndose en cines aquella película que nos llenara de ternura y fascinación... ¿qué dices? ¿qué quién es E.T.? Bueno, tal vez muchos no lo conozcan, pero E.T. es la abreviación de Extra-Terrestrial, que quiere decir Extraterrestre, o sea, un ser de otro mundo. Con este simple nombre, se le conoce a uno de los alienígenas más queridos del cine, quien goza de una buena fama gracias a la espectacular cinta, bueno, en esos días era bastante espectacular.

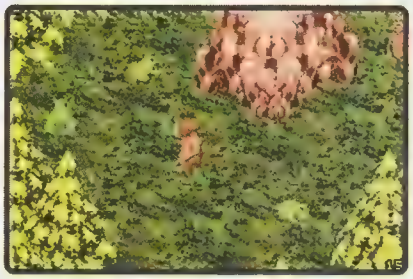
Esta vez vamos a checar un título basado directamente en la película y como tal, tiene la misma historia, claro que con ciertos elementos para poder incluirla en un videojuego. Para que conozcas la historia de E.T., se trata de que este alien vino de visita a la tierra con muchos de sus congéneres. En una de ésas, la nave parte dejando atrás al pequeño ser interplanetario que muy triste empieza su desventura; él se topa con un niño de nombre Elliot, quien junto con sus amigos, ayudan a E.T. a escapar de los agentes del gobierno que tratan de capturarlo y a encontrar la manera de llamar a sus parientes para que vengan a recogerlo.

Este juego va de acuerdo a la película, pues inicias controlando al pequeño E.T. quien va en



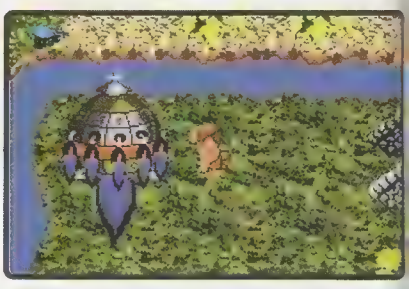


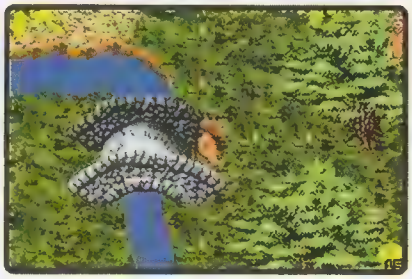
busca de flores, por lo que la primer escena se lleva a cabo en el bosque que circunda la nave.



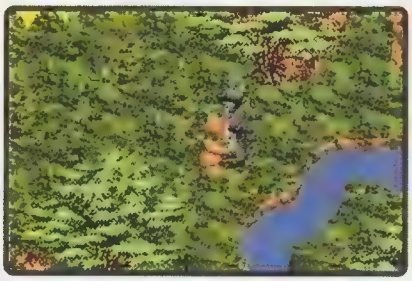
Dentro del peligroso bosque, encontrarás muchos insectos y sapos que te causarán daño, siendo E.T. un pequeño extraterrestre, es muy vulnerable, por lo que debes tener cuidado al guiarlo en su búsqueda de flores.

Cuando consigues todas las flores, E.T. regresa a su nave sólo para verla partir, por lo que debe encontrar un refugio lo más pronto posible.



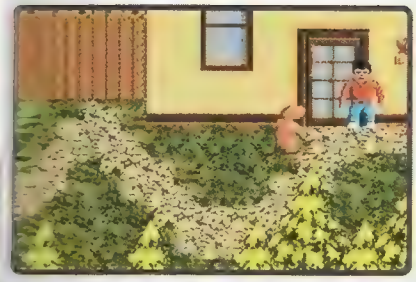


Los ambientes tienen buenas gráficas, no son extremadamente excelentes, pero están bien detalladas.

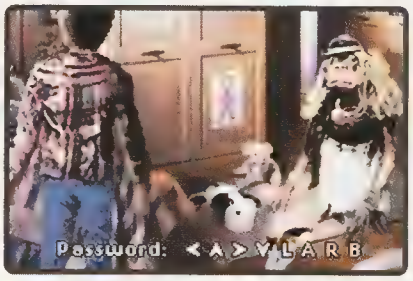


Debes explorar el bosque hasta encontrar la salida, pero debes tener mucho cuidado con los agentes que estarán esperándote.

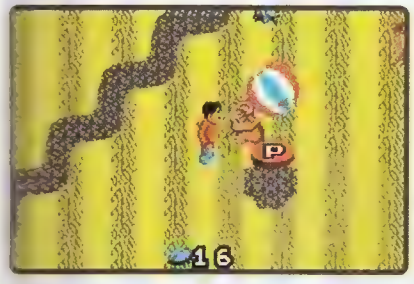
Copyright: 2001 NewKidCo.



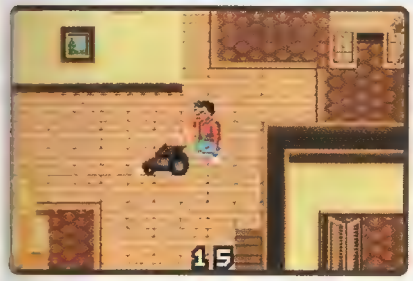
El lugar más seguro es la casa de Elliot, al final del bosque. Primero debes explorar la casa de Elliot que está infestada de insectos.



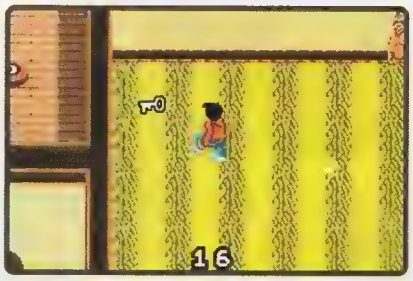
Al terminar cada escena, obtienes un password para que puedas continuar tu juego en el momento que quieras.



Como en la película, E.T. puede usar sus poderes para levitar las cosas; en la casa te sirven por ejemplo, para levitar objetos y descubrir los elementos que necesitas colectar para pasar a la siguiente escena.



En la casa puedes jugar con Elliot o con E.T. ya sea juntos, o bien, por separado, para que puedas explorar la casa y cumplir ciertas tareas.



También deberás encontrar varios y diversos elementos que te ayudarán en tu aventura.

E.T. es una buena opción para los videojugadores más jóvenes o principiantes, tiene buenas gráficas y se aprende a jugar fácilmente. Lo malo es que sí resulta un poco tedioso la manera de moverse de E.T. pues necesita "encarrerarse" para avanzar, además de que es un poco aburrido cuando te falta un solo elemento por encontrar, por la misma movilidad del juego.

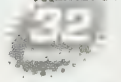
COMPAÑÍA

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN

DESARROLLADOR

MEMORIA



CATEGORÍA

LANZAMIENTO

RANKING

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL

EL CONEJO — ¡¡¡GUAU!!!

Es una pena que una película tan buena como esta haya caído en las manos de unos programadores novatos. Exceptuando un poco la calidad gráfica (que de por si está feo), todo lo que tienes que hacer a lo largo de los niveles se limita a recolectar cosas. Digo, pensaba que las épocas de los "Home Alone" ya habían pasado a la historia, sin embargo, gracias a Fluid Studios, regresan en esta pobre adaptación.

2.0

CROW — BASTANTE BUENO

A casi 20 años de la aparición en la pantalla grande de este carismático personaje extraterreste que formó parte de la vida de muchas personas, ET cobra nueva vida en este videojuego que mantiene la esencia clásica de este personaje. Las gráficas en este juego son muy buenas. Así que si sientes melancolía por ET o simplemente quieres disfrutar de un juego divertido, no dudamos en recomendarte este titulo.

4.0

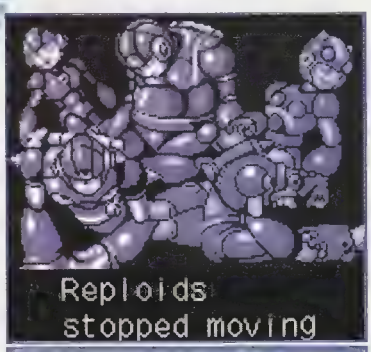
PANTEON — ZZZZZ

Tengo que ser sincero, este juego me pareció enervante y aburridísimo, pero si eres un fan de E.T. no te lo pierdas. Además siento que pasó lo mismo que con Jurassic Park 3, aprovecharon la licencia y la película para sacar un buen de juegos, que la verdad ni vienen al caso. Por ejemplo, los de E.T. de GBC; el de las plantas y el de la agenda, digo, mejor hubieran lanzado uno muy bueno en lugar de cuatro malos.

2.5

A FONDO

¡Por fin podemos jugar este excelente tútulo en versión americana! Y lo mejor es que no cambió nadà en relación con la versión japonesa, mantiene los mismos estándares y elementos, así que vamos a darle una checadita A Fondo. En esta aventura, encontrarás la misma acción y detalles que hicieron famosa a la primera versión para el Game Boy Color, con muchos elementos de las versiones de SNES, pero con las limitaciones lógicas del sistema.


Reploids stopped moving

"Laguz Island"

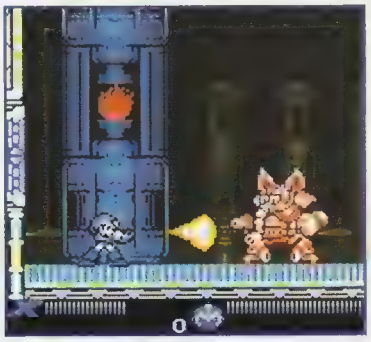
Hunters, X and Zero

¡CUIDADO REPLOIDES!

Sucede que después de que todo estaba en paz gracias a los Maverick Hunters X y Zero, se suscitan varios casos de Reploides que quedan inservibles de una extraña manera, como si quedaran sin memoria. Los alarmantes eventos se propagan como pólvora, siendo la isla Laguz el lugar más afectado. X y Zero se dirigen allá para investigar.

orders and head into action!

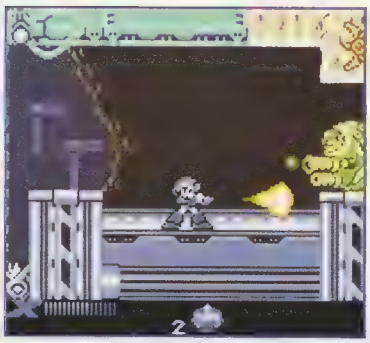
Los enemigos que encontrarás en este juego son extraidos de la serie de SNES, algunos del Mega Man X, otros del Mega Man X3, afortunadamente no cambiaron ninguno en relación con la versión Japonesa.



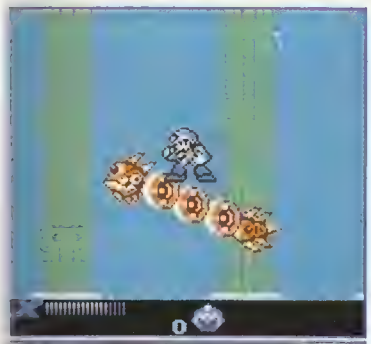
En las opciones del juego puedes cambiar la configuración de los botones y activar los modos de Rapid Fire y Auto Charge, además del clásico Sound Test.

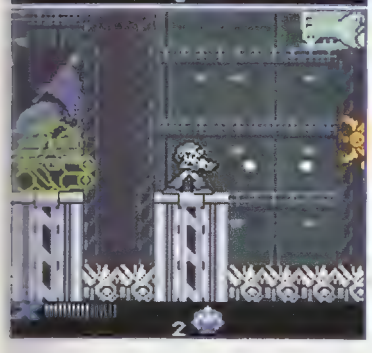
En este título puedes jugar con X o con Zero, ambos comparten los mismos movimientos básicos como el Dash, deslizarse por las paredes y la misma jugabilidad.

Copyright: Capcom Co., LTD, 2001



Obviamente tienen sus diferencias como el Dash en el aire de Zero desde el comienzo del juego, su Sable Láser y por su parte, X tiene su Mega-Buster, el que puedes cargar para crear disparos más fuertes.





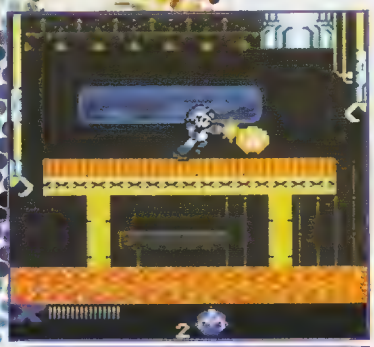
Dentro del juego encontrarás muchos enemigos diferentes, algunos vienen de los juegos anteriores y otros son nuevecitos. Cada uno tiene muy buenas animaciones y gráficas.

El juego cambia dependiendo del robot con el que inicies tu aventura; por ejemplo, en la escena de introducción hay una parte donde se encuentran Zero y X para intercambiar opiniones, dependiendo de qué robot lleves, será el camino que tomes: Zero seguirá derecho y X tomará el camino de abajo.

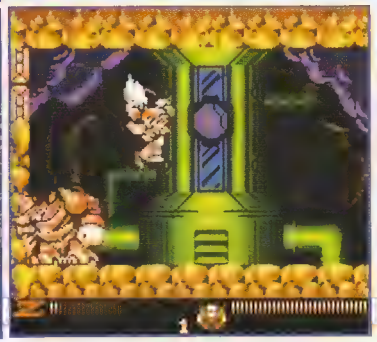
Algo muy novedoso y útil que se implementó desde el primer Mega Man Xtreme son los Checkpoints. Por si alguien no lo sabe, los Checkpoints sirven para continuar el juego desde ese punto y no tengas que iniciar la escena desde el principio, este juego cuenta con varios Checkpoints para que no tengas mucho problema en terminar una etapa.

Al pasar la escena de introducción, un misterioso personaje te contactará para informarte que él está detrás de la epidemia de memorias borradas. El usa la memoria de los robots (que son como las almas de los mismos) para resucitar a viejos enemigos, esto explica el por qué aparecen antiguos jefes y robots que ya conocías. Si logras derrotar a los ochos robots de las ocho principales escenas, te dará oportunidad de que lo enfrentes.

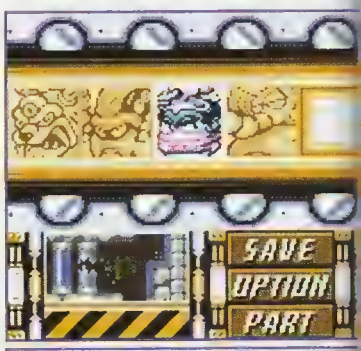
Durante la jornada, tendrás el apoyo de la bella Iris, quien te proporcionará datos fundamentales sobre las cosas que pasan.

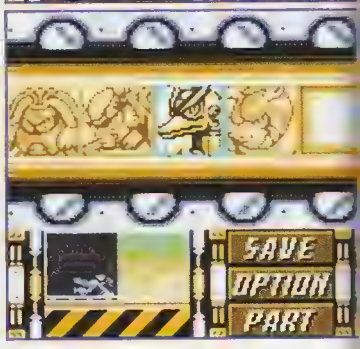


Los escenarios están muy padres, tienen muy buenas gráficas y muchos detalles. Cada uno va de acuerdo al jefe con su propia introducción, algo clásico en los juegos de Mega Man.



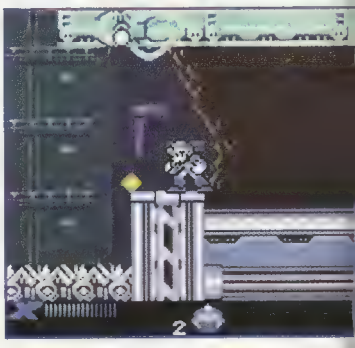
Los Mavericks que se incluyeron en la versión japonesa no fueron removidos ni cambiados y estos son: Iniciando con X: Neon Tiger, Launch Octopus, Volt Catfish y Flamme Mammoth. Iniciando con Zero: Tunnel Rhino, Overdrive Ostrich, Wire Sponge y Blast Hornet.



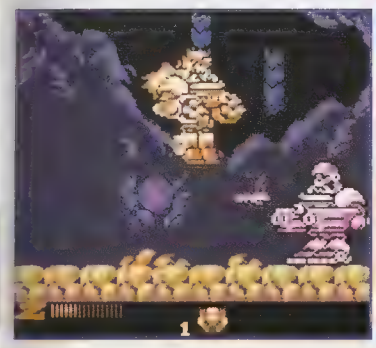


Una vez que derrotes un jefe, obtendrás el arma de éste. Además podrás salvar tu juego para poder continuar después.

Como era de esperarse, al eliminar a un enemigo, a veces te dan vidas, ítems para subir tu energía o la de tus armas, recuerda que también optienes créditos de esta manera.



El juego cuenta con tres archivos para que ya no tengas que estar usando passwords. Esta opción es genial, porque la verdad es algo cotidiano que se te pierdan los passwords porque los anotaste en una servilleta o algo así.

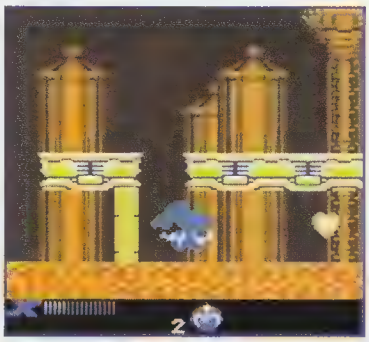


Dentro de algunas escenas, encontrarás las útiles armaduras que te ayudaban mucho en las versiones de SNES. Lo mejor es que ahora también Zero podrá usarlas para avanzar. También están las motos, que requieren buenos reflejos para poder usarlas.

Después de terminar con un enemigo, podrás "comprar" nuevas partes para X, para Zero o para la computadora central y tener más opciones para ayudarte en tu misión. También a lo largo del juego, al eliminar a los enemigos, algunos te darán créditos para comprar.

Este juego cuenta con muy buenas gráficas y animaciones, checa cómo Zero cambia de postura cuando ha recibido mucho daño.

También debes encontrar ítems que te suben la vida, tanques de energía, etc. Pero recuerda que hay maneras más sencillas de agarrarlos que a la "¡Viva México!".



Pues bien, la espera ha terminado y por fin podemos jugar este título en su versión americana.

No podemos echarle más porras, con tantos juegos en tantos sistemas y con la garantía de Capcom, sólo podemos decirte que es un juego que ni los fans de Mega Man ni los que no lo son, pueden perderse.

COMPAÑÍA
CAPCOM

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN
E

DESARROLLADOR
CAPCOM

MEMORIA
8 MEGAS

CATEGORÍA
ACCIÓN

LANZAMIENTO
NOVIEMBRE 2001

RANKING

MEGA MAN EXTREME 2

EL CONEJO

Capcom no deja de sorprendernos con la serie de Megaman y es bueno ver que no se olvida ni de él ni del Game Boy Color. Las nuevas posibilidades que ofrece Zero al igual que las implantaciones de los robots poderosos de la serie X, le dan bastante vida, incluso si ya habías jugado los de SNES. Para concluir, te podemos comentar que es un juego que definitivamente no te puedes perder.

5.0

CROW

¡Capcom lo hace de nuevo! es decir, nos presenta un juego de su exitosa saga (Megaman) que tanto ha gustado en todo el mundo. Megaman Extreme 2 cuenta con 2 diferentes personajes con los que podrás jugar y con los clásicos movimientos y habilidades de estos personajes. Como es costumbre, Capcom se ha pulido en el detalle de las gráficas y del sonido para esta versión del Game Boy Color.

4.0

PANTEON

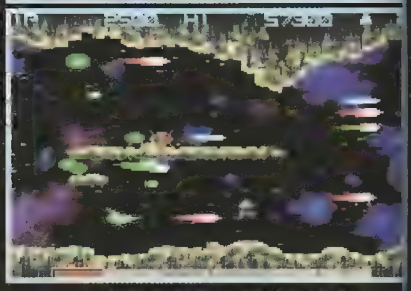
Yo soy un gran fan de Mega Man y no pude evitar sentir un nudo en la garganta cuando Zero se sacrificó en MMX de SNES. Por fin le han dado más crédito y qué mejor que en este gran título que entra perfectamente en esta excelente saga. Este juego mantiene la acción representativa de Mega Man, con varios elementos y muy buenas gráficas. Personalmente me gusta más así que la versión de N64 o la de GBA.

5.0

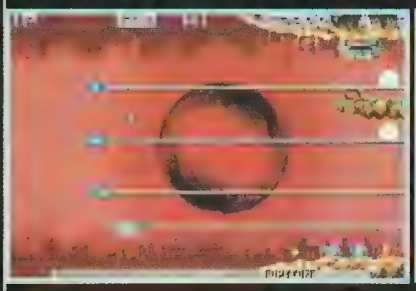
¡¡¡GUAU!!!
BASTANTE BUENO
OK
¿?
ZZZZZ

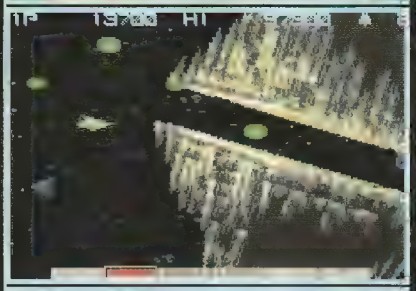
Previo

La gran saga que comenzara hace ya varios años en las arcadias (para ser más precisos, en 1985) y que pronto se convertiría en todo un suceso en el NES, llega al Game Boy Advance con la nostalgia que nos da al revivir viejas emociones y el legendario modo 2D que en ese entonces tuviera un reinado absoluto.



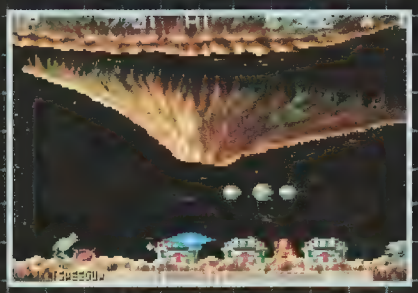
Hace varios meses llegamos a escuchar el rumor de que Gradius llegaría al portátil más poderoso con el nombre de Gradius Advance, sin embargo, poco después nos llegó la noticia de que se llamaría Gradius Galaxies, ya que explotaría las capacidades de este sistema como no se ha visto en ningún otro shooter.





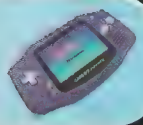
Con las capacidades de este gran sistema, desde el inicio del juego podremos apreciar un sinfín de fondos excelentemente manejados para influir en el desarrollo de los niveles, y por si fuera poco, utiliza las facilidades de manejar elementos con escala y rotación, todo en conjunto para brindarte los más exóticos escenarios como amaneceres espaciales, cavernas en asteroides, estrechos pasajes, grandes naves en ruinas, que te darán un gran reto para salir sano y salvo.

Ocasionalmente aparecerán algunas esferas de color azul que al tomarlas destruirá a todos los enemigos pequeños al igual que sus disparos. Utilízalos en cuanto aparezcan varios enemigos para así sacarle el mayor provecho.



Compañía

Compatible con



Jugadores

1 Jugador

Clasificación

Desarrollado por

Memoria

32 Megabit

Categoría

Acción

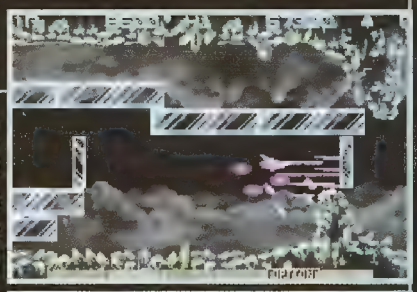
Lanzamiento

2002

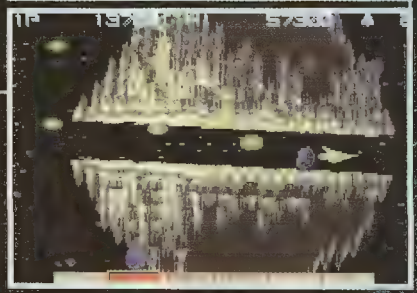
© 1985 2002 Konami & Movile21 Co., Ltd.

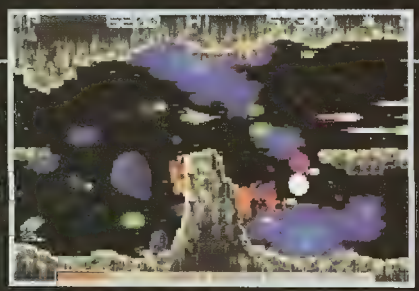
Para quienes no han abordado en su vida el legendario Vic-Viper, te daremos una pequeña explicación de sus habilidades. Al comenzar el juego tendrás la posibilidad de seleccionar el arsenal con el que tu nave de combate estará equipada a lo largo de la aventura, con diferentes tipos de disparos, láser, ondas y ayudas denominadas opciones.

En el juego, al eliminar ciertos enemigos, dejarán unas esferas de poder; con ellas llenarás tu barra de armamento y seleccionarás la que más te convenga y así estarás listo para la acción. No olvides equipar algo de velocidad ya que es indispensable que te desplaces por toda la pantalla lo más libremente posible.



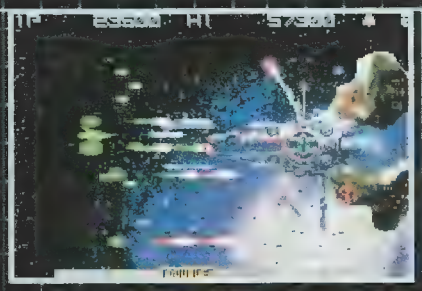
Lógicamente la acción toma lugar en niveles de scroll lateral constante, pero no por eso es un juego obsoleto. Esto te da una limitante pero al mismo tiempo un gran reto, ya que muchas veces tendrás que maniobrar rápidamente para no quedarte atrapado y perder una oportunidad.

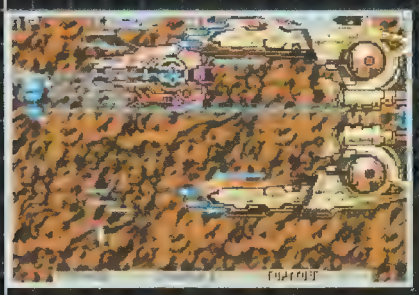


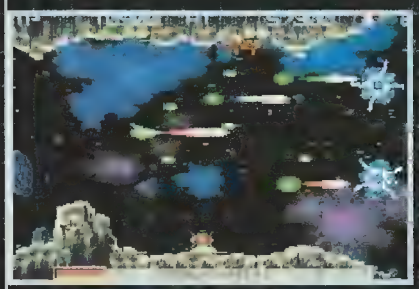


Lo mejor de todo es que aún cuando hayas terminado el juego, el reto perdura ya que no es lo mismo terminarlo con un arsenal ventajoso a utilizar las armas básicas, por lo que estamos completamente seguros de que no habrá poder alguno que te impida probar el resto del armamento con cada uno de los enemigos y así librar espectacularmente los ocho magníficos niveles que Konami se esforzó para que sean de tu completo agrado.

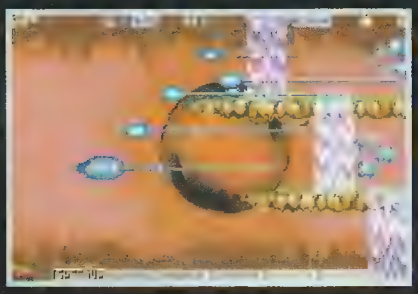
Una de las cosas con las que Konami siempre se ha lucido en cada uno de los juegos de esta serie, son obviamente los enemigos y para que te des una pequeña idea, esta ocasión se han programado alrededor de cuarenta diferentes. Además los jefes de cada nivel cuentan con formas muy distintas de ataque, por lo que tendrás que averiguar sus puntos débiles y enfocar todos tus ataques en ellos.

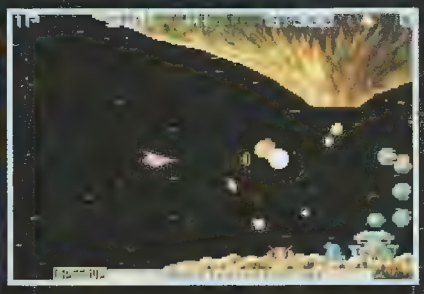


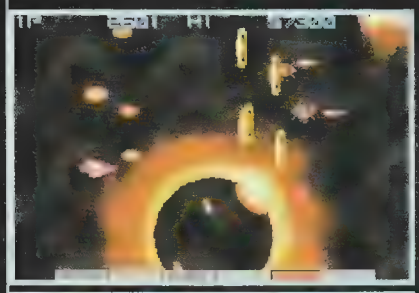




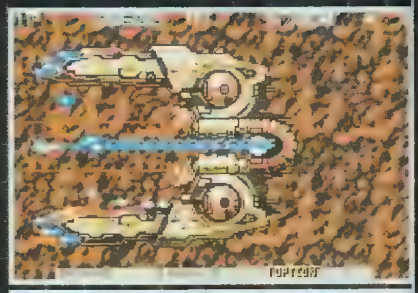
Te advertimos que este juego puede causar algunos síntomas de desesperación y frustración ya que al ir avanzando en los niveles, la acción se intensificará a tal grado que es probable que llegues a arrojar tu Advance a causa de la gran infestación de enemigos, disparos y estrechos pasajes hasta que afines tus instintos y confíes en la fuerza (¡ups!... no estamos hablando de Star Wars).

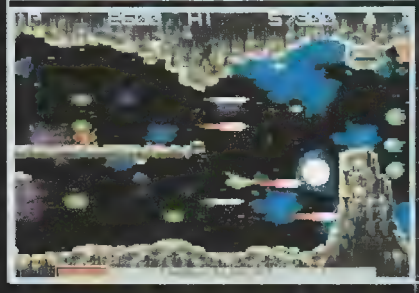






Lo mejor de todo es que Gradius Advance no es una readaptación de ningún juego de la serie, si no que es un título totalmente nuevo que aprovecha cada herramienta del sistema para brindarte una acción constante que no te dejará ni siquiera respirar. Con esto queremos decir que es un juego que definitivamente merece pertenecer a la saga y estamos seguros que todos los fans del gran Vic-Viper, como casi todos los ancianos que trabajamos en esta editorial, se compraremos este extraordinario juego el día en que salga a la venta, por lo que solamente nos resta esperar.



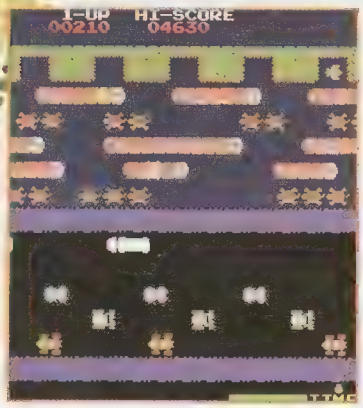


Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx

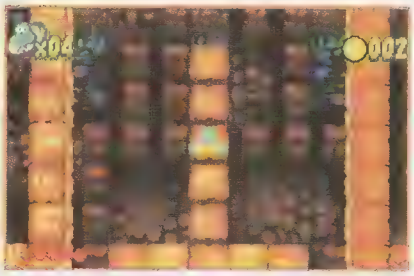
A FONDO

Frogger's Adventures

Uno de los títulos que casi todos hemos jugado es Frogger; desde su aparición en las arcadias hasta las últimas apariciones en el Game Boy Color, Frogger se reconoce muy fácilmente y siempre ha sido agradable de jugar. Por si no lo conoces o ya no te acuerdas de él, es un simpático juego donde debes ayudar a una ranita a cruzar una calle y un río; obviamente debes tener en cuenta que siendo una ranita, eres bastante frágil y vulnerable a cualquier tipo de daño... en otras palabras, te pueden hacer puré las llantas de los camiones sin problema.



Este es Frogger en su forma más básica, llegar a donde están las casillitas y completar todas para pasar a la siguiente escena. Con el paso del tiempo, Frogger ha tenido un par de cambios, pero siempre ha mantenido el mismo concepto y temática.
Ahora esta simpática y valiente ranita ha hecho su arribo al sistema portátil consentido, el Game Boy Advance, con muchos elementos nuevos y una dura jornada por recorrer. Vamos a checarlo de una vez para que sepas a qué nos referimos.

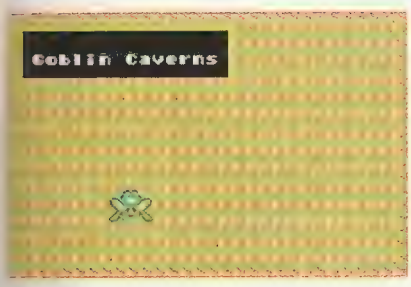


En esta nueva versión de Frogger, hay bastantes cambios y tiene un par de elementos que lo hacen casi un puzzle, pero en verdad, nos sorprende cómo mantuvieron el concepto y temática del juego original en un estilo nuevo. Hemos visto buenas secuelas similares como en la saga de Bomberman o en Pac-Man.

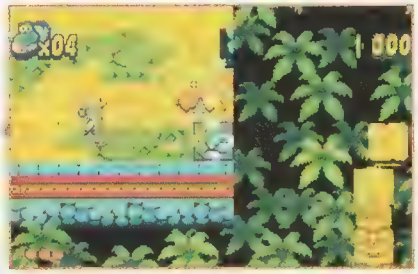
En las opciones puedes seleccionar si quieres que el juego tenga efectos de sonido, música, el número de vidas y el número de continues que quieras tener durante el juego. Esto es útil por si quieres elevar la dificultad tú mismo reduciendo el número de vidas y continues para darle más reto.

Cuentas con cuatro archivos para que puedas guardar tus avances y prestar tu cartucho sin problemas. Es muy buena la opción de la batería y los archivos para dejar a un lado los Passwords y no estar introduciéndolos cada vez que quieras continuar tu juego.

©1981, 2001 Konami

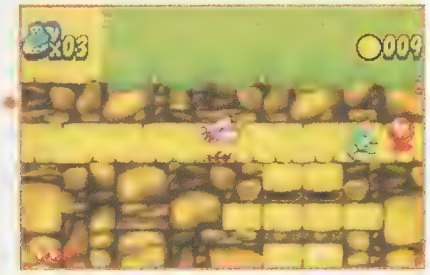


Todo empieza cuando tu viejo amigo Lumpy, el sapo llega para darte un mensaje del Mayor de tu natal pantano Firefly. Lumpy te informa que el malvado Mr. D ha robado los elementos que mantienen vivo al pantano, por lo que la vida está acabándose ahí. Para evitar que alguien las encuentre, las ha ocultado en cuatro diferentes áreas y él se esconde en el Templo de la Rana. Es por esto que el Mayor te ha elegido para que recuperes los elementos y te deshagas del malévolo Mr. D. Como Frogger siempre ha querido explorar más allá del pantano, gustoso se presta para la aventura.



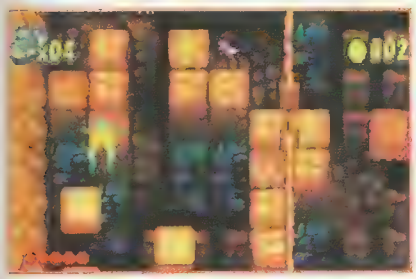
Para pasar cada etapa, debes colectar tres íconos para pasar a la siguiente área y una vez que estés en la segunda, debes juntar cinco íconos para acceder a donde se encuentra el jefe de cada etapa. Debes poner a prueba tus reflejos y tu rapidez para pasar por los diferentes obstáculos en cada una de las distintas escenas, además tendrás que enfrentarte a numerosos problemas donde tu ingenio también será puesto a prueba.

Afortunadamente, tienes varios movimientos nuevos para que puedas enfrentar sin mucho problema, cada uno de los obstáculos del juego.



Controlar a Frogger es sumamente sencillo; con el Control Pad te mueves en las cuatro direcciones básicas (arriba, abajo, derecha e izquierda). Con Start pones la pausa y seleccionas si quieres seguir con tu juego o si lo deseas quitar. Con L y R giras a Frogger en su lugar, esto te sirve para voltear a cualquier dirección sin necesidad de moverte y dar un paso en falso.

Con L giras a la izquierda y con R giras a la derecha.



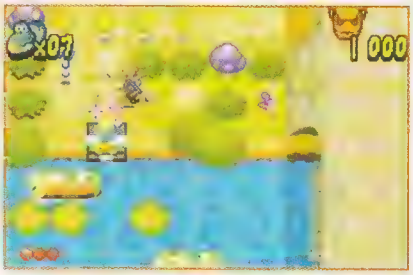
Con el botón A, Frogger se inflará un momento para dar un salto más largo. Con este movimiento puedes pasar hoyos o vacíos de un cuadro de largo (Frogger se mueve un cuadrito por movimiento), también te sirve para saltar a una plataforma o un lirio que esté en movimiento a un cuadro de dista

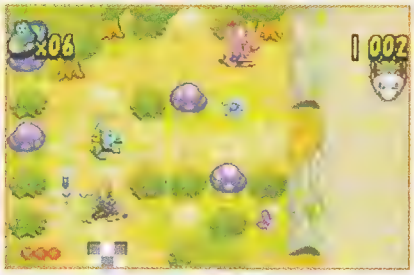
Con el botón B, Frogger usará su lengua para capturar los diferentes elementos del juego, como las mariposas que te dan una vida extra.

Cuando encuentres signos de interrogación, no dejes de checarlos; te dan información sobre lo que tienes qué hacer en la escena.

A pesar de ser una rana, si caes al agua, perderás una vida. Recuerda que no tienes energía ni contadores de daño, al primer golpe o caída, perderás una vida.

A lo largo del juego, encontrarás unas marcas en forma de cruz que son los check points, es primordial que te ayudes en ellos pues si eres eliminado, iniciarás desde el último Checkpoint en el que te hayas posado.

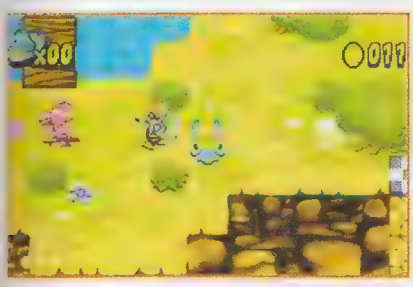




También encontrarás varias monedas en cada una de las escenas, debes tener al menos cincuenta para poder entrar a la etapa final, que es el Templo de la Rana.

Un reto clásico más, los camiones son una gran amenaza para Frogger. Debes medir bien el tiempo de tus saltos y checar la velocidad de los diferentes carros que circulan en los caminos para que puedas esquivarlos en el momento preciso.

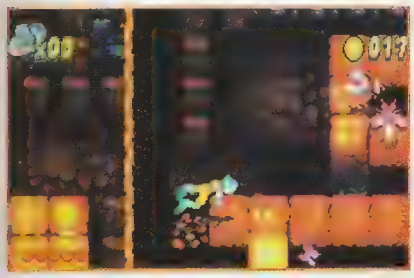
Durante tu aventura, encontrarás muchos retos y peligros donde deberás tener además de buenos reflejos, paciencia para poder pasar sin desesperarte; pues en ocasiones encontrarás lugares donde debes esperar a que estén bien alineadas las plataformas para pasar, recuerda que puedes girar a Frogger con el botón R o L.



También debes de esquivar a los secuaces de Mr. D. que se la pasan patrullando ciertas zonas dentro de los mundos. Fíjate bien en sus movimientos para que puedas medir el momento para pasarlos sin que te toquen; esta es una técnica esencial en los videojuegos, recuerda que la mayoría de los enemigos y elementos de un juego tienen patrones de movimiento y tú debes sacarle provecho a eso.

Al final de cada escenario, encontrarás un montoncito de destellos, que es la salida de la etapa. Debes llegar aquí con los íconos necesarios para pasar o de lo contrario, tendrás que regresar por lo que te haya faltado.

No es sorpresa que Konami haya hecho un buen trabajo con este juego, pues le echan muchas ganas a sus juegos para que queden muy bien. Estamos casi seguros de que una secuela de este juego no se hará esperar mucho, pues realmente es muy recomendable por su diversión, sencillez y por ser excelente para todas las edades.



RANKING

FROGGER'S ADVENTURES: TEMPLE OF THE FROG

EL CONEJO — !!!GURU!!!

A esto llamo yo una verdadera re-masterización de un juego clásico como pocos. No es fácil el tomar un concepto ya establecido y evolucionarlo para que no se quede atrás en comparación de los nuevos juegos y este caso es excepcional. El hecho de crear nuevos niveles y hacer que el jugador experimente lo que hace años era todo un clásico merece una gran ovación, en especial para Konami.

4.0

CROW — BASTANTE BUENO

¡Ah! qué alegría da ver juegos tan clásicos y entretenidos de vuelta en la actualidad, en este caso es Frogger, la ranita carismática que hizo su aparición desde el Atari. Ahora en el Game Boy Advance, no simplemente contarás con las clásicas aventuras de este ser animado, sino que ahora puedes enfrentarte a nuevos retos gracias a las capacidades de esta sensacional consola portátil.

3.5

PANTEON — ¿?

Lo recuerdo como si fuera ayer... cuando mi familia iba al parque, pasábamos a una sala de Arcadias que estaba cerca y jugaba Frogger (entre otros). En ese tiempo, no daba una, pero eran mis principios y después pasaba diario después de la escuela y me ponía a practicar. Ahora veo que este juegazo ha evolucionado de una manera muy agradable y simplemente no puedo dejar de recomendarlo, para todas las edades.

5.0

OK — ZZZZ

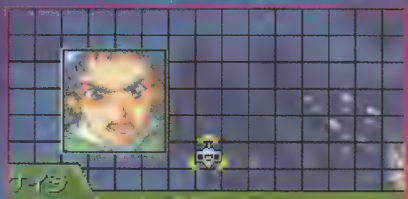
Previo

Z.O.E 2173 TESTAMENT

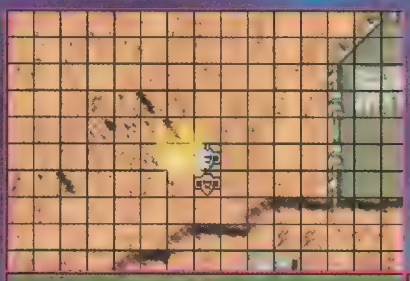
El juego producido por Hideo Kojima, ha tenido gran aceptación entre la población de Japón y hasta ha comenzado una serie televisiva en ese país, además de esta implementación para el Game Boy Advance.

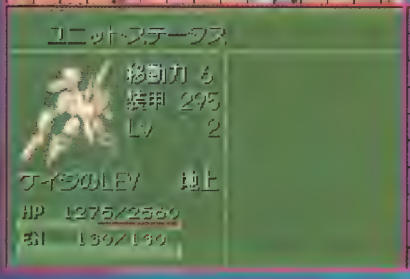
A comparación de su predecesor, este juego pertenece al género de estrategia, pero no por eso hay que tomarlo tan a la ligera.

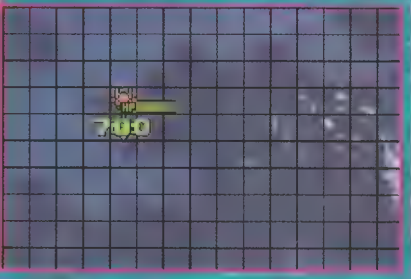
La historia toma lugar en un futuro no muy lejano en donde las colonias espaciales se encuentran esparcidas por todo el sistema solar, pero la avaricia y la tiranía siguen siendo el principal enemigo de la raza humana. En esta época de expansión, surge un muchacho que gracias a sus habilidades y suerte, puede llegar a salvar a la raza humana de una extinción casi inevitable. Cage, el joven que se encuentra accidentalmente piloteando un nuevo LEV (Robot de Combate), rápidamente se convierte en el objetivo de fuerzas militares. Cage y sus nuevos amigos de la resistencia de Marte deben luchar contra la milicia para restaurar la paz.



Como en la mayoría de los juegos de estrategia, se te proporcionará un escuadrón de robots listos para combatir, sin embargo, será tu responsabilidad mantenerlos en buen estado y lógicamente equiparlos con el mejor armamento. Claro está que cada vehículo tendrá un rango limitado de movimiento mientras que las armas con las que los equipes determinarán su rango de ataque. Es importante conocer todo esto al igual que los movimientos de tu contrincante, ya que de esto depende tu victoria o derrota.







Compañía
KONAMI

Compatible con

Jugadores
1 Jugador

Clasificación
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por
KCEJ

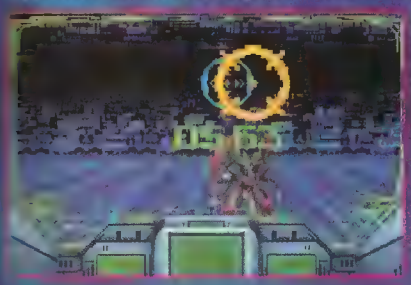
Memoria
32 Megabit

Categoría
Estrategia

Lanzamiento
Febrero 2002

©2001 2002 Kojima Productions/Konami/TBS/SUNRISE/VAP

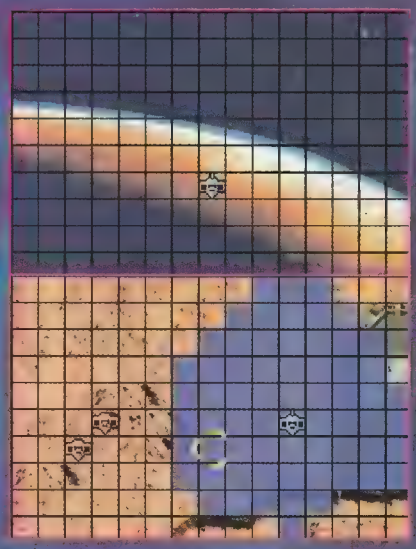
Pero no todo en este juego se basa por turnos, ya que en los enfrentamientos deberás tomar decisiones muy importantes. En la parte inferior de la pantalla previa al ataque, aparece un porcentaje que indica la posibilidad de que el ataque haga contacto. En ese momento decidirás si utilizas el IAS o no. Al tener activada esta opción, te permitirá tomar el control de la nave ya sea para atacar o defender. Al atacar, si logras conectar el golpe en el punto débil del oponente, causará un golpe crítico. En posición de defensa, deberás cubrir el ataque en el mayor porcentaje posible para recibir un daño casi nulo.



Es recomendable utilizar el IAS al atacar para aumentar el daño al contrincante, pero al recibir un ataque enemigo con un bajo porcentaje de impacto, lo mejor es desactivar el IAS para evitarte la molestia de tener que defender, dejándole el trabajo al CPU.
Al utilizar el IAS, tendrás un límite de tiempo para realizar cualquier acción, así que tómalo en cuenta para no tardar demasiado y que la acción quede cancelada.

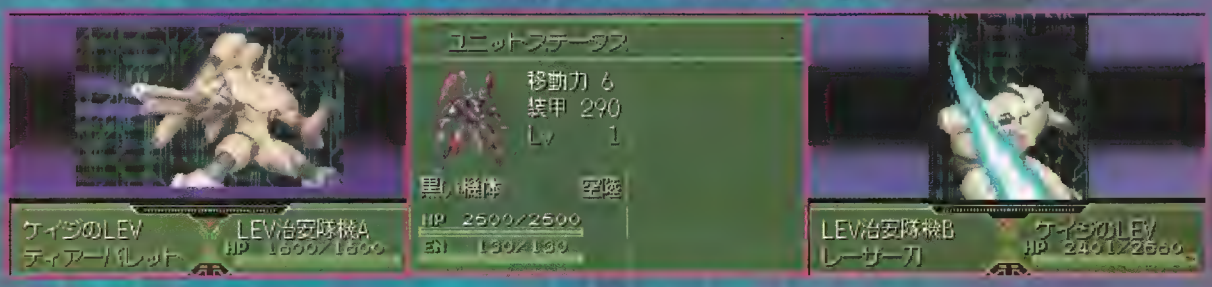
La historia se va contando con imágenes muy similares a las de la serie de T.V., no con mucha fluidez, pero sí como estábamos acostumbrados en el Game Boy Color, así que no te decepcionará en lo absoluto. Lo mejor de todo es que será lo suficientemente bueno como para mantenerte prendado del Advance por un buen rato.

Los escenarios no solamente son visuales, también representan un obstáculo o una gran ventaja, dependiendo de lo bien que sepas manejar la situación. Lo importante es realizar una estrategia desde el principio. ¿Cómo?



Simplemente checa el alcance que tienen los enemigos para avanzar y acércate lo más posible a ellos, pero sin rebasar este límite dejando el campo abierto al batallón contrario, así en el siguiente turno, abrirás fuego antes de que ellos se puedan defender.

Este novedoso título promete muchas sorpresas como las que Konami ya nos tiene acostumbrados y no nos queda más que avisarte que llegará a nuestro continente más o menos por Febrero de este año, así que prepara tu Advance para que te lleve a esta gran aventura por Marte.

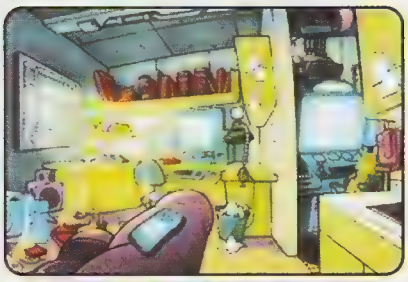


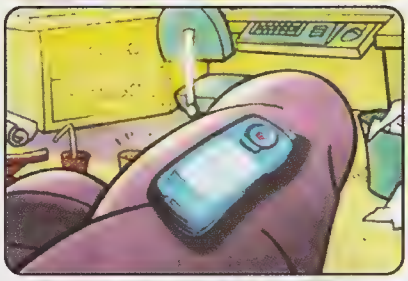
A FONDO

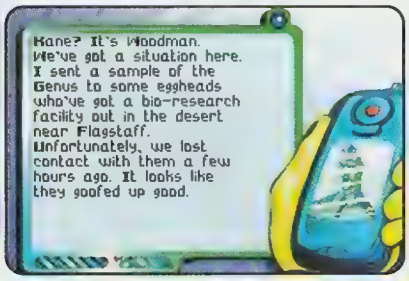
ALIENATORS: EVOLUTION continues

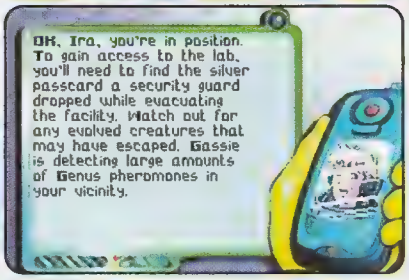
Basado en un nuevo concepto que más bien parece un refrito, ahora tenemos un juego de plataformas en 2D llamado Alienators: Evolution Continues para el Game Boy Advance. Este juego nos recuerda a aquellos títulos con gráficas tipo caricatura que resultan un poco incómodos de jugar por la movilidad del personaje, pero realmente no es malo, solamente que les pudo haber quedado un poco mejor. Vamos a checarlo bien para que sepas a qué nos referimos.

La historia de este juego es que la tierra nuevamente se ve amenazada por alienígenas, en un futuro no muy lejano... (ya lo sabemos, no lo menciones). En una de esas, resulta que hay un problema en un desierto pues unos científicos perdieron el control de los alienígenas que les mandaron y ahora están sueltos; por lo que el jefazo tiene dos opciones para resolver el problema: Lanzar una bomba para limpiar el lugar o llamarte a ti para que vayas a hacer limpieza tú mismo. Como es de suponerse, prefiere contar con tus servicios que ponerse a hacer papeleo y justificar un bombazo, así que tienes que ir al desierto y poner todo en orden.

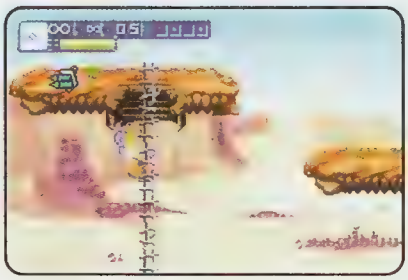








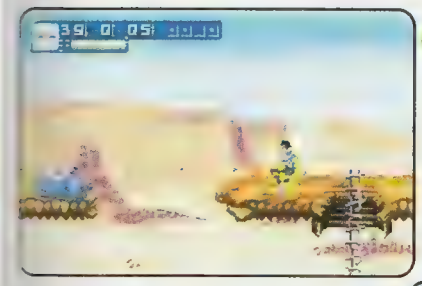
Como te comentamos, este es un título de acción con vista "de lado" en el que controlas a un explorador que debe limpiar la zona de alienígenas y poner todo en su lugar. Para controlar al personaje, debes aprender todos los movimientos que realiza con el control pad, como moverse, agacharse y apuntar hacia cualquier dirección para usar su arma. Si presionas el botón L, te quedas quieto y puedes apuntarle a los distintos enemigos del juego sin que necesites correr.



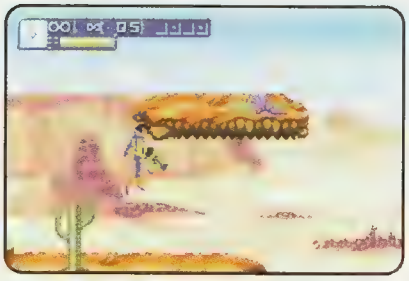
También puedes subir a las escaleras que encuentres en tu camino y disparar desde ellas.

Copyright: Activision Inc. 2001

El juego cuenta con las opciones más simples como la selección del nivel de dificultad, los sonidos y los efectos del juego. En el menú principal puedes introducir tus passwords para que continúes algún juego anterior.

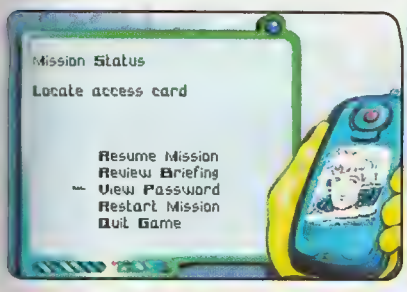


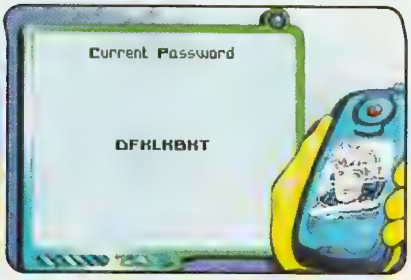
Con el botón B disparas el arma que tengas en ese momento, con el botón Select seleccionas entre las armas que hayas obtenido. Para obtener armas diferentes debes tomar los ítems que están esparcidos en toda la escena, también puede haber armas en las cajas de ítem que estén en tu camino.



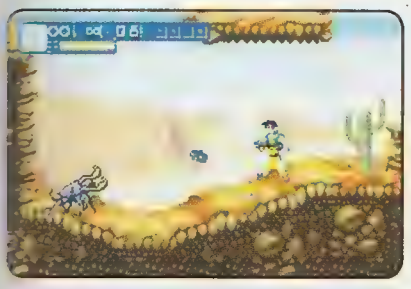
Con el botón A saltas, dependiendo del tiempo que lo dejes presionado, podrás dar un salto corto o un salto más largo y alto.

Para pasar a la siguiente escena debes encontrar una tarjeta de seguridad, pero como podrás imaginarte, está un poco oculta, así que debes buscar la manera de llegar a ella. Una vez que la tengas, podrás continuar hasta el final y pasar al siguiente bloque.

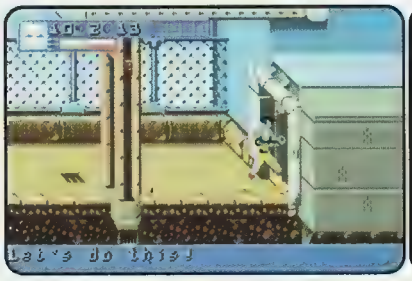




Al presionar Start abres un menú donde puedes ver los objetivos de la misión, reiniciarla, checar tu password o quitar el juego. Especialmente es útil para recordar qué es lo que debes hacer en cada escena.



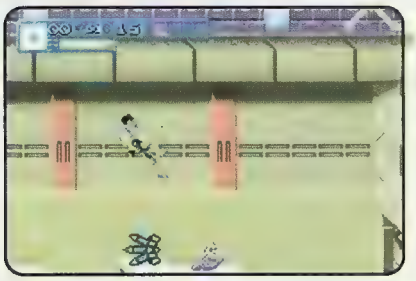
Si presionas el botón R, lanzas granadas, que son muy útiles al enfrentarte a enemigos de gran tamaño, pero debes ser más preciso al usarlas.



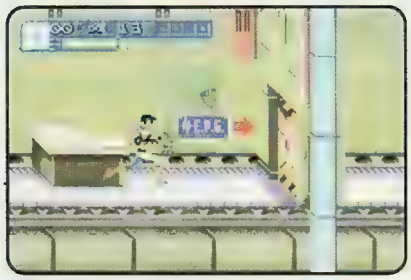
Al final de cada escena, obtendrás un nuevo password para continuar tu juego cuando quieras.
Aunque preferimos la opción de batería, realmente este juego no la necesita, pues es bastante sencillo.

Al lo largo del juego, tendrás que conseguir más tarjetas de seguridad para poder acceder a distintos niveles dentro de cada escenario, por lo que si llegas a ver una, no debes dejarla para después, tal vez te ahorre tiempo y esfuerzo.

Algunos enemigos te acosarán por un buen rato o hasta que los elimines, otros solamente están "patrullando" algunas áreas por lo que no representan mucho problema. Debes conocer a los diferentes enemigos para que puedas enfrentarlos de distintas maneras y que siempre te mantengas con la mayor energía posible.



Realmente éste no es un mal juego, tiene un nivel aceptable de acción y de reto, buena música y buenas gráficas, pero sinceramente les faltó mucho para que pudiéramos disfrutarlo un poco más. Es recomendable para los videojugadores más jóvenes o principiantes porque los veteranos del control no encontrarán mucho reto o las sorprendentes gráficas de un Castlevania o Lady Sia, así que si no lo checas, no te perderás de mucho.



RANKING

ALIENATORS: EVOLUTION CONTINUES

EL CONEJO

Esta no es la primera vez que una película tiene su secuela en un juego de video, sin embargo en esta ocasión no resutó ser tan elocuente (igual que la película). Particularmente, no le veo algo verdaderamente novedoso o innovador, es más, yo diría que hasta algo aburrido. Esperemos que Activision no se duerma en sus laureles con sus títulos fuertes y comience a hacer cualquier cosa.

3.0

CROW

Como es costumbre, del cine a todos los medios restantes y por consiguiente aquí, tenemos la parte que corresponde al videojuego. Las gráficas en este juego, son un poco sencillas, es decir, no aportan nada nuevo en este concepto, sin embargo mientras lo juegues más detalladamente, te mantendrá entretenido por un largo rato. La movilidad en Alienators es bastante fluida y es fácil dominar el control.

3.5

PANTEON

La verdad, no puedo decir mucho para favorecer este juego, realmente es un título que no aporta nada nuevo y realmente lo considero bastante estándar. Las gráficas están bien y el control es bueno, aunque realmente no puedo dejar a un lado el tema de los extraterrestres que ya se está trillando demasiado. El pasar las escenas no resulta muy difícil por la sencillez del juego, pero aún así, vale la pena checarlo.

3.0

GAME BOY ADVANCE
Nuevos Titulos
GAME BOY ADVANCE
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
BATMAN VENGEANCE
JURASSIC PARK
ISLAND ATTACK
The Magic Ring
DONALD DUCK
Action Stars
THE POWERPUFF GIRLS
DRIVEN
bam!
NINTENDO 64
THE POWERPUFF GIRLS
Chemical X-Traction
BATMAN BEYOND
Mejores Opciones
NINTENDO64
gamela
Encuéntralos en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx
© Nintendo 2001. TM, y ® Game Boy Advance, Nintendo 64 son marcas registradas de Nintendo

A FONDO

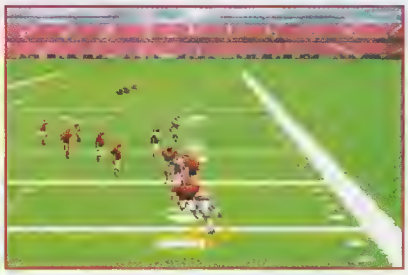
NFL BLITZ 2002

No cabe duda que la euforia por el fútbol americano crece a cada día y gracias a esto podemos disfrutar juegos de mayor calidad. En esta ocasión les presentaremos NFL BLITZ 2002 para el Game Boy Advance, el cual nos ha parecido un título de excelente calidad para un sistema portátil.

En NFL BLITZ 2002 encontrarás todo lo necesario para pasarte grandes ratos de diversión e inclusive cuentas con todos los equipos oficiales de la NFL así como los jugadores y los uniformes originales y oficiales, todo esto bajo la gran calidad de una de las mejores licencias de videojuegos como lo es Midway.

Como es ya clásico en los juegos de Midway, en este título cuentas con opción de introducir códigos mediante la selección de tres diferentes logos en la pantalla de presentación de equipos, con lo que obtendrás ciertas ventajas o desventajas entre los equipos, así que checa bien qué código activas antes de que inicie tu juego.

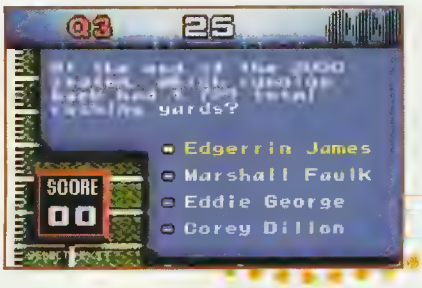
Cabe destacar el gran tabajo que han hecho en la programación del juego, ya que notarás en todo momento que posee bastantes jugadas tanto en la defensiva como en la ofensiva de cada equipo, haciéndolo más dinámico y entretenido, es decir, aquí podrás decidir entre varias jugadas ya sea un pase de largo alcance, o una finta de pase que termine en carrera en la ofensiva y en la defensiva podrás seleccionar diversas formaciones que si eliges la correcta, puede terminar en una gran intercepción o qué mejor en un derribe directo al Quarterback antes de que éste logre siquiera lanzar el ovoide.



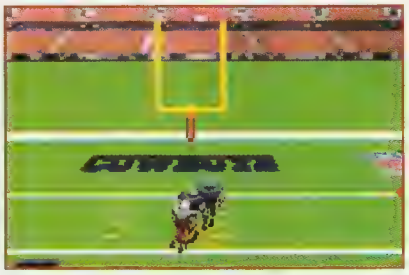
©2001 Midway

Los jugadores se ven de buen tamaño y fácilmente podrás identificar al personaje que estás controlando, así mismo, tendrás la opción de cambiar de jugador en cualquier momento para rápidamente ir detrás del jugador que esté a punto de escaparse y conseguir un Touchdown.

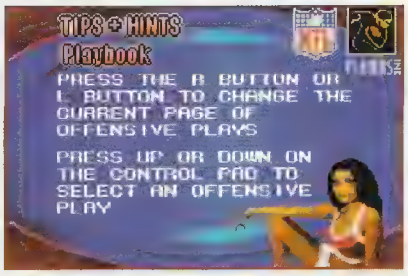
Otra cosa interesante en este juego es, sin lugar a dudas, la opción de los minijuegos en los que podrás participar, por ejemplo, encontrarás una opción muy entretenida y didáctica je, je, en la que puedes probar tus habilidades como un verdadero fanático de la NFL, esto es en la opción de TRIVIA, que es donde te harán una serie de preguntas con diversas respuestas y al final te calificarán dependiendo tu cantidad de aciertos dándote el resultado final de tus amplios conocimientos en el ramo del Fútbol Americano Profesional.



Otro de los minijuegos consta en checar el libro de jugadas de cada uno de los diversos equipos y así realizar jugadas espectaculares que le den a tu equipo unos puntos extra; por ejemplo, hay una opción en donde te encuentras en el cuarto intento y yardas por avanzar, así que debes realizar tu mejor esfuerzo para generar un pase en la ofensiva que te dé además de un primero y diez, un espectacular Touchdown.



Aquí también puedes practicar tus goles de campo, ya sea de corta o larga distancia y en los tres diferentes puntos: Izquierda , derecha y centro, con esto, podrás dominar aún más cada patada para conseguir tres puntos extra en el juego.

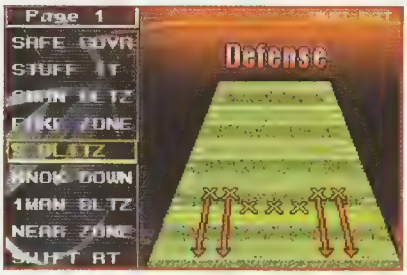


Y por último encontrarás una opción donde te darán ciertos trucos y estrategias que te serán de gran utilidad al momento que despejes el ovoide o simplemente para checar la función de qué botón debes emplear para realizar cada uno de los movimientos.

Fuera de esto, se encuentra el modo de temporada (Season) que es en donde pordrás jugar desde el primer partido de inicio de la temporada de la NFL, así que selecciona el equipo que prefieras para iniciar, una de las cualidades de este juego, es que te proporcionará ciertas estadísticas de cada equipo para que selecciones el más adecuado, ya sea en la defensiva u ofensiva, también te proporcionan el nombre de los jugadores de cada equipo.

Aunque el juego no cuenta con batería propia, se te proporcionará un password para guardar cada uno de los avances que hayas logrado a lo largo de la temporada, así que recuerda muy bien anotar cada clave que te asignen para que no tengas que empezar desde cero cada vez que enciendas tu Game Boy Advance.

Las gráficas en NFL Blitz 2002 son de las mejores que se han observado en algún juego de Fútbol Americano en sistema portátil, ya que aquí podrás notar hasta la rotación del escenario cuando se produce una intercepción, un Fumble o simplemente cuando se realiza un cambio de lado de la cancha. Otro detalle importante es el movimiento de la cámara, cuando realizas una patada de despeje o simplemente cuando lanzas un pase, ya que es en estos momentos cuando la cámara se aleja o acerca dependiendo el caso.



En resumen este juego es una gran opción para todos aquellos que gustan de un buen videojuego de Fútbol Americano, ya que como te mencionamos antes, cuenta con muchas características que te mantendrán entretenido hasta en esos largos viajes. Además, es muy fácil de interpretar cada una de las jugadas tanto a la ofensiva como a la defensiva, así que no te preocupes si eres un novato de la NFL o todo un experto en este gran deporte, ya que de igual manera podrás disfrutar ampliamente de este juego.

COMPAÑÍA

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN

DESARROLLADOR

MEMORIA

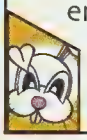
CATEGORÍA

LANZAMIENTO

NFL BLITZ 2002

EL CONEJO

El Foot Ball Americano siempre ha sido uno de mis deportes favoritos y Blitz siempre se ha esforzado por hacerlo muchísimo más veloz. Aunque las jugadas son mucho muy sencillas, cumplen su objetivo, lo malo es que te la puedes pasar con una jugada todo el partido y no tendrás ningún problema. Lo mejor de todo es que cumple con su objetivo de entretenerte a más no poder.



4.5

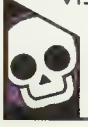
CROW

Elige tu equipo preferido y comienza en la línea de golpeo de este gran título para Game Boy Advance, no cabe duda que se han esforzado para ofrecernos esta vez un juego que realmente disfrutemos y no uno donde nada más veamos varios puntitos simulando jugadores. Este juego cuenta con excelentes gráficas y sonido, además de contener todas las características clásicas de la NFL.

4.5

PANTEON

¡Quiubole! ¿Vamos a comer no? Digo, el Foot Ball Americano es uno de los deportes más rudos y técnicos que existen. Las jugadas son de estrategia casi militar, por lo que me gusta más que el Soccer y qué mejor que poderlo llevar a todos lados en el poderoso Game Boy Advance. Te recomiendo mucho este título porque es uno de los mejores que he visto; ¡así que si eres fan de este deporte, no te lo debes perder!

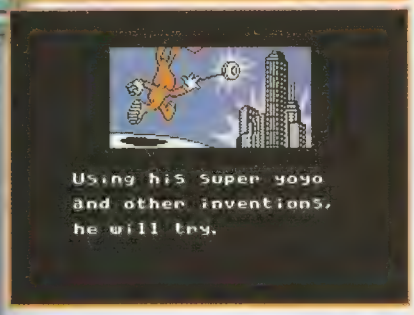


4.5

MUSEO

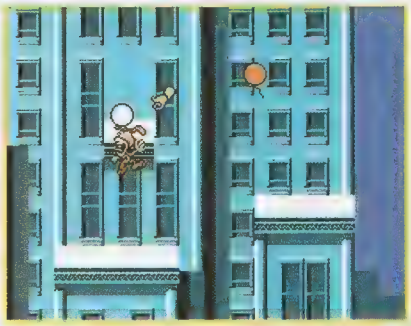
YO! NOID

Una vez más, en esta sección tan nostálgica, revisaremos un juego más que hizo historia. Esta vez te hablaremos de un personaje bastante raro de nombre Noid, quien estelarizó un juego para el sistema casero consentido de 8 bits, el NES. Aunque no muchos lo conocieron, fue realmente popular en Estados Unidos hace un par de años, pero bueno, vamos a checarlo para que todos lo conozcan y sepan de qué se trataba este singular juego.



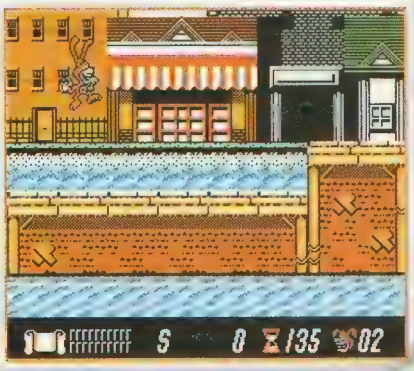
Primero que nada, queremos decirte que el nombre correcto de este personaje es Noid, el Yo! es un modismo que se usa para dirigirte a alguien, de una manera muy "buena onda" así que ya sabes porqué se llama así este juego y te des cuenta de que el personaje principal es un tipo muy buena onda. El es un repartidor de pizzas que disfruta mucho su trabajo, pero realmente en esta aventura, él recibe una tarea un poco más complicada: Debe detener a su archinémesis, el malvado Mr. Green (que realmente es un sujeto vestido igual de raro, pero verde) quien bombardea la ciudad de New York con extrañas y peligrosas criaturas.

Este juego salió en Noviembre de 1990, se trata de un título de acción en 2D para un solo jugador; contaba con 14 diferentes áreas, además de tener que pasar los concursos de comer pizza, que estamos seguros que Noid no podía resistir.

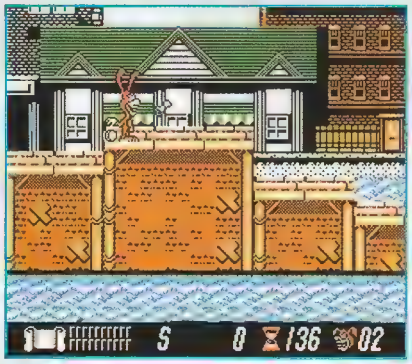


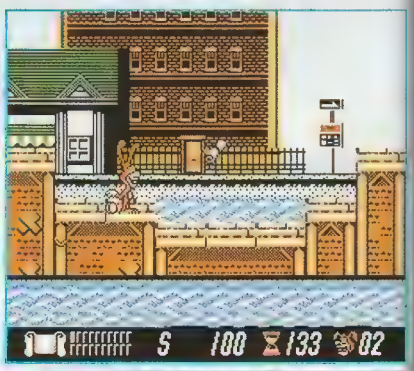
Para poder completar las diferentes escenas, debías tener mucho cuidado y cierta habilidad, aunque este juego tenía una movilidad algo rara (como el personaje), era muy recomendable para videojugadores de todas las edades, pues era sencillo de aprender a jugar y el reto no era extremadamente difícil.

Este era un muy buen juego que solamente tenía dos megas de memoria, prueba de que cuando un buen equipo se proponía a hacer un trabajo de calidad, bastaba saber hacer bien las cosas para hacer un buen título, aún con la poca memoria de la que disponían. Capcom fue la compañía que nos trajo las aventuras de Noid para el NES y como ya debes de saber, el nombre de esta compañía es garantía suficiente para saber que se trata de un juego que vale la pena checar.

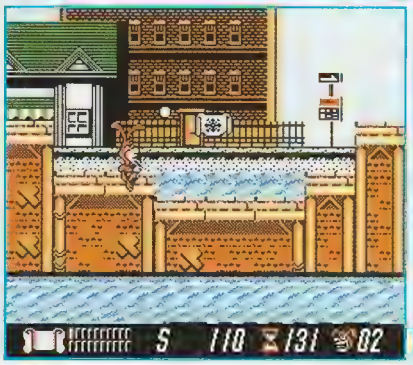


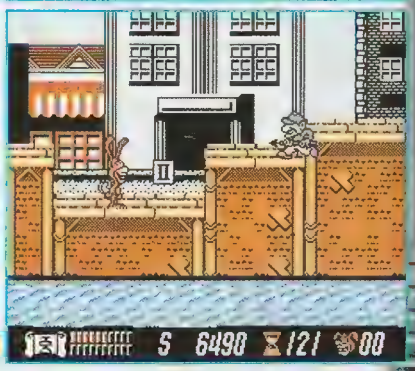
El arma principal de este raro personaje era su infalible y poderoso Yo-Yo; con él tenías que defenderte y eliminar a los diferentes enemigos que se pusieran en tu camino. También contabas con diferentes inventos que te ayudaban a lo largo de algunas de las escenas, para usarlos, necesitabas la ayuda de ciertos pergaminos que debías encontrar en las etapas.

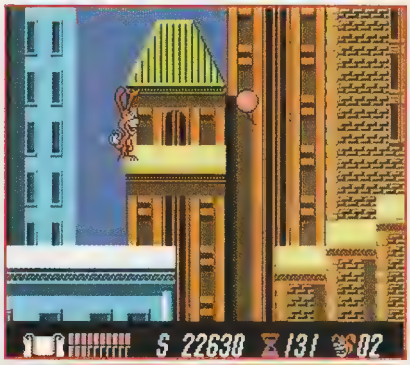




De los pergaminos obtenías magia para usar poderes que te ayudaban en tu camino, además de que si golpeabas los pergaminos grandes, podías obtener una de las diferentes magias. También podías encontrar diferentes ítems para ayudarte en los concursos de Pizza.





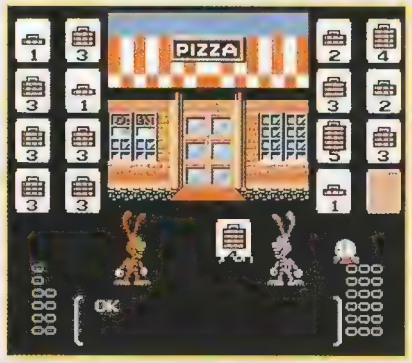


Algunos ítems se encontraban ocultos y debías usar tu yo-yo para encontrarlos. Checa en la foto cómo no hay nada visible, pero al usar tu yo-yo, podías encontrar un ítem bastante útil.

Estos concursos eran de gran utilidad pues además de que obtenías 1,000 puntos, ganabas un Continue más para terminar el juego. Pero si no dejabas que tu oponente ganara ni una sola pizza, obtenías el Continue más 10,000 puntos. En estos concursos el ganador era el que se comiera el mayor número de pizzas; pero era tan fácil, pues tenías cierto número de "ordenes" de pizza para poder comparar con las del campeón de cada franquicia.

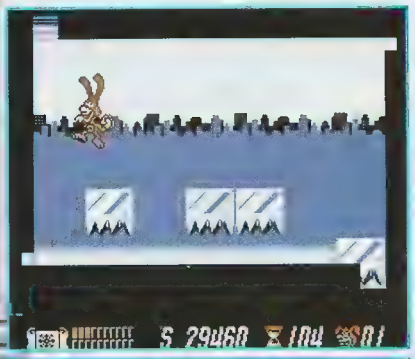
El chiste es que primero el oponente elegía una orden de un cierto número de pizzas y tú debías elegir una orden con el número mayor posible para que la diferencia fueran las pizzas que te comías.

Por ejemplo, si el oponente elegía una orden de dos pizzas, tú debías elegir una de tres para que te comieras una y así sucesivamente.

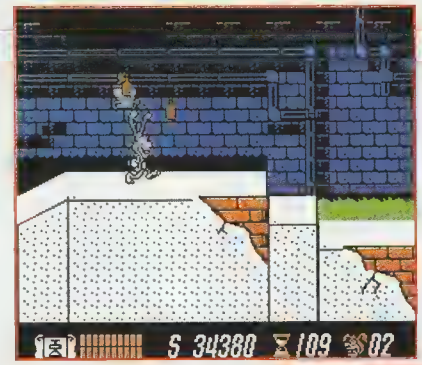


Pero como en todo, había mucha dificultad y no siempre podías estar ganando; de manera que debías saber cuándo perder un par de pizzas para guardar las órdenes más grandes. Ahora que por ejemplo, si en el transcurso de la escena agarrabas un ítem con el número II, podías duplicar el número de pizzas de cada orden para tener más ventaja sobre tu adversario.

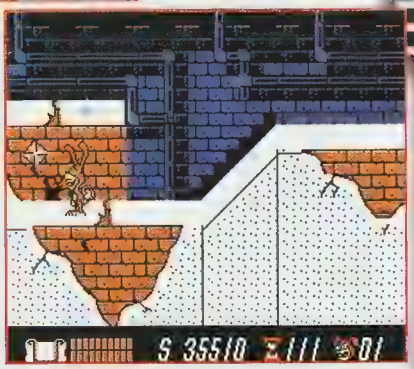
También podías usar unas técnicas un poco más sucias o mejor dicho, ¡picantes! Al usar los diferentes ítems para evitar que el oponente se comiera las pizzas, por ejemplo, si él elegía una orden de cinco pizzas, podías evitar que ganara o perder una orden de tres al usar la pimienta o la salsa picante, así él pensaba que ganaba, pero como las pizzas estaban picantes, no podía comerlas y no ganaba ningún punto.



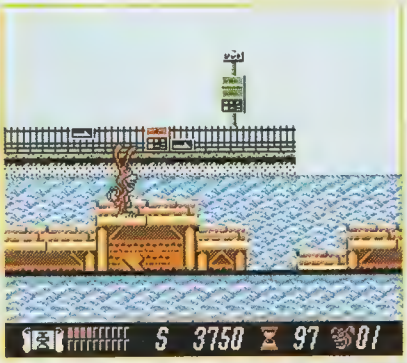
Además de todo esto, podías encontrarte varios Bonus Games, que hacían el trabajo de un Warp, pero en estos debías de vencer a los sujetos que te retaban. Al brincar sobre uno de los tipos, obtenías un punto y al golpear al líder obtenías dos. Al final del tiempo establecido, tus puntos eran valorados por el líder y si pasabas, podías brincar la escena, pero si no, ¡regresabas al principio de la etapa con una vida menos!

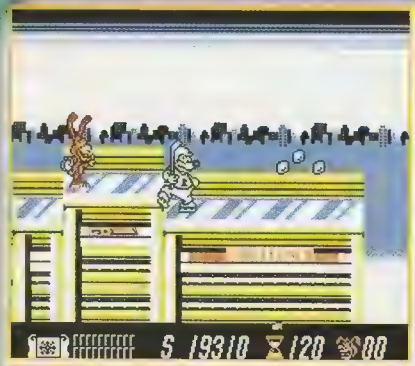


Entre los diferentes poderes que podías obtener, está la invencibilidad. Curiosamente, el ítem que debías agarrar es nada más y nada menos que la estrella de CAPCOM, misma que puedes ver en juegos como Street Fighter II –The World Warrior- o en Ghosts n' Gobblins.

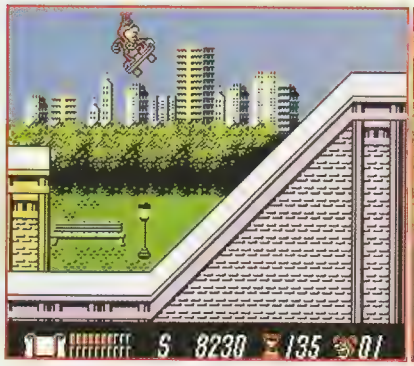


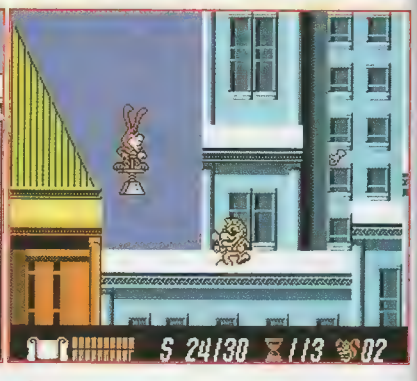
Este título contaba con muchos escenarios muy padres, por ejemplo, la primera escena era en el puerto y el nivel del agua subía y bajaba de una manera muy padre y peligrosa, pues si caías al agua, perdías una vida (eras repartidor de pizzas, no buzo).



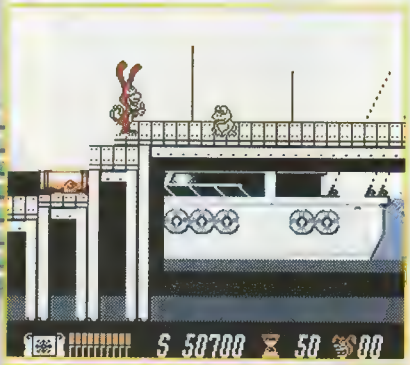


Otro ejemplo de escenas que te podías encontrar eran las clásicas de hielo, que por cierto eran muy resbalosa y peligrosa. Otra es en las cañerías, donde debías evitar caer al agua y esquivar a los enemigos que salían de las malolientes corrientes. También debías tener nervios de acero para pasar las típicas plataformas voladoras, que también había en la escena de hielo, así que debías tener muchísimo cuidado.



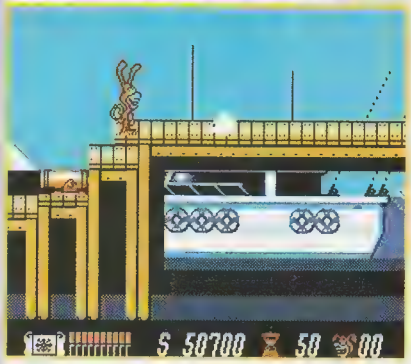


Noid era todo un maestro en las locuras y se valía de todo lo que estuviera a su alcance para poder pasar los peligros y las escenas. Un par de ejemplos de esto son la patineta y el pogo.

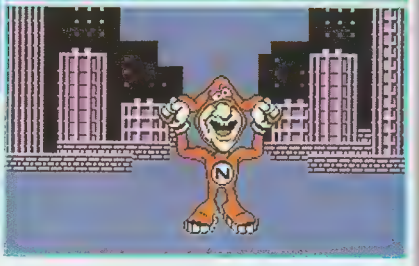


Al presionar Abajo + B usabas el tipo de magia que tuvieras en ese momento, esta variaba en el número de puntos que requería para utilizarla y en el efecto que tenía.

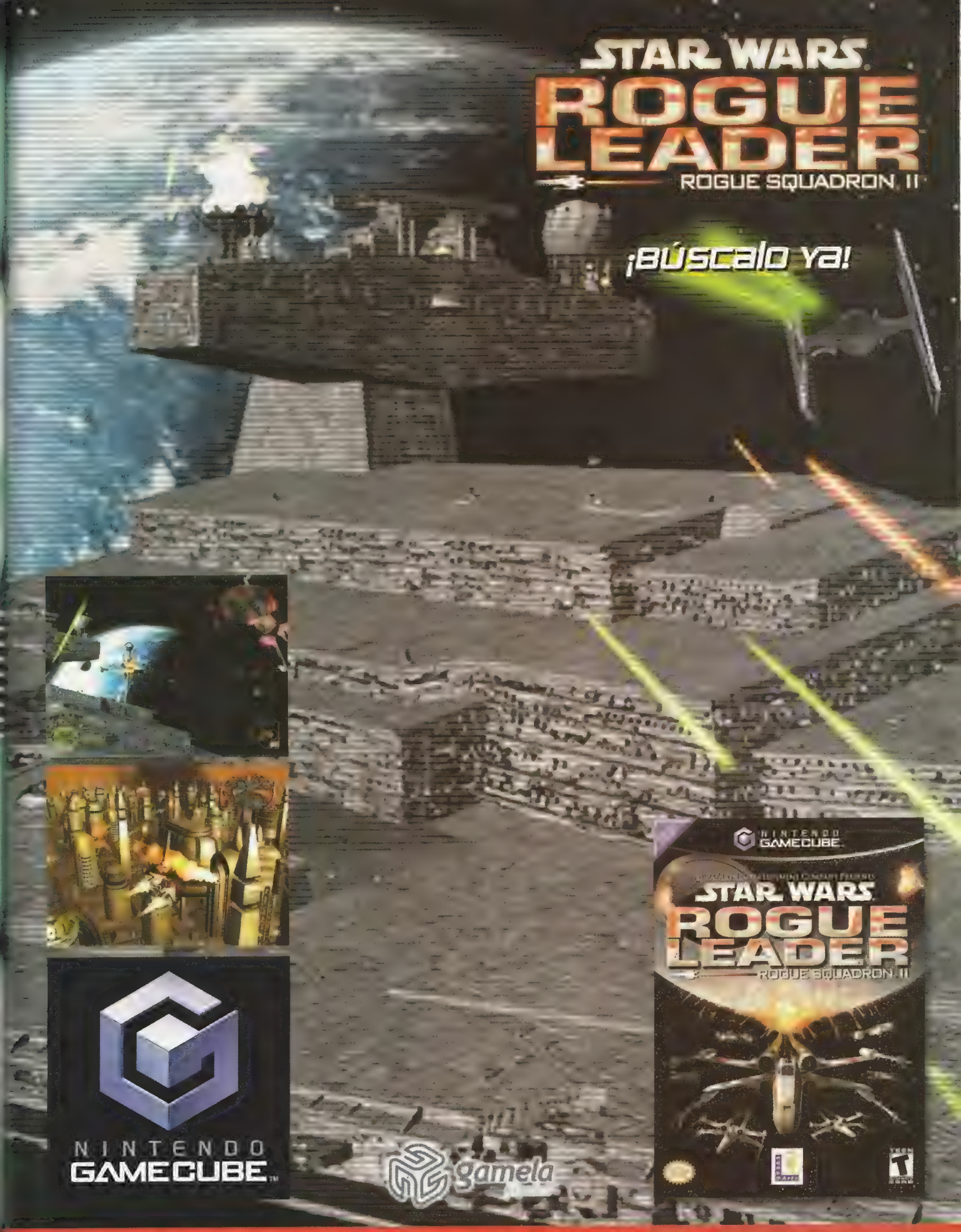
Las magias te servían para atacar por ejemplo, a los enemigos que fueran demasiado fuertes o molestos, como esta rana, ¡que curiosamente no podías eliminar a puros yo-yazos!



Al final, derrotabas al malvado Mr. D. Y restablecías la paz y el orden, sin mencionar que eras recompensado con tu comida favorita: ¡Pizzas!



Como podrás darte cuenta, Yo! Noid era un gran juego, con muchos elementos muy divertidos y un buen reto. Si tienes o consigues este gran título, no dejes de checarlo, te lo recomendamos mucho. Sería muy gracioso ver a este personaje de nuevo en alguna secuela para el Game Boy Advance o en algún título, aunque sea de invitado, ¿no crees?



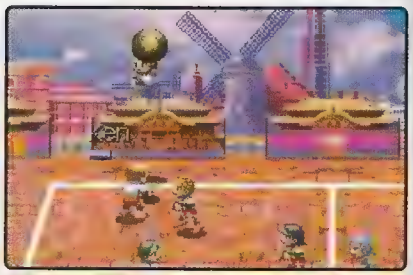
Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx

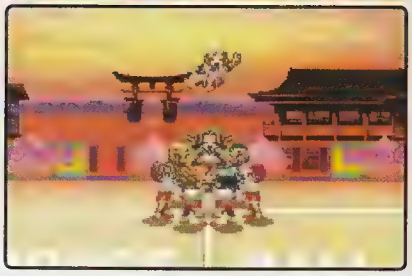
TM, ® y los logotipos de GameCube son marcas registradas de Nintendo. TM, ® 2001 Nintendo. Reservados todos los derechos y marcas en el continente americano.

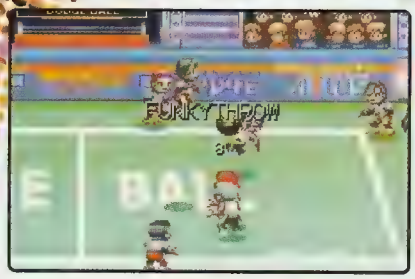
© 2001 LucasArts Entertainment Company LLC, 2001 Lucasfilm Ltd. & ™ o ®.

A FONDO

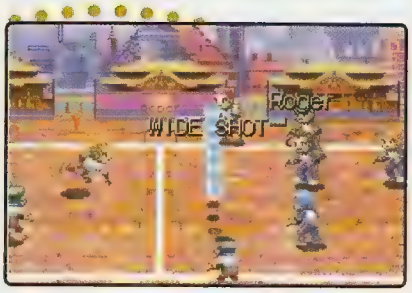
Super dodge ball advance





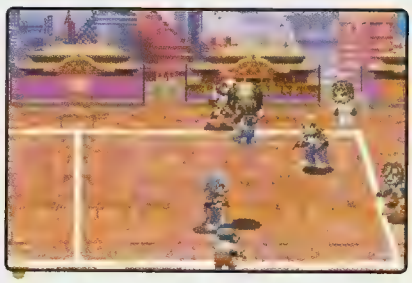


En primera instancia si ves una fotografía de este juego, creerás que es un típico jueguito de Volleyball, sin embargo, cuando lo juegas, cambiará tu forma de pensar al respecto, ya que este título es algo que no muy comúnmente se ve en los videojuegos, y a pesar de ser un título con bastante trascendencia desde el legendario sistema de 8 bit (NES), mucha gente no lo conocía, y los que lo conocieron ahora podrán regocijarse nuevamente, ya que Super Dodge Ball ¡está de regreso!



En Japón, Super Dodge Ball Advance fue uno de los títulos de lanzamiento para este nuevo sistema portátil, pero ahora en América, nos da mucho gusto tener la oportunidad de disfrutar un juego de suma calidad y entretenimiento como lo es este cartucho, ya que aquí pasarás bastantes horas de diversión, ya sea solo o contra algún amigo que quiera entrarle a los buenos balonazos en este genial cartucho para Game Boy Advance.

Super Dodge Ball es un juego diferente a lo que siempre hemos visto, donde 7 participantes conforman un equipo que compite en una cancha muy similar a la del Volleyball, pero sin redes, 4 de los jugadores, estarán dentro de la cancha mientras otros 3 estarán afuera.



El objetivo en el juego es eliminar a tus contrincantes, es decir, a los 4 que estén dentro de la cancha, proporcionándoles diversos ataques o mejor dicho balonazos que van desde un simple impacto, hasta tiros de super poder los cuales los realizas si corres con el balón y después presionas el botón adecuado, ya sea saltando o pasando. Dependiendo del movimiento que realices, será el poder que obtengas. Cada poder es diferente, y lógicamente hay algunos que causan un mayor daño a tus oponentes así que te recomendamos checar bien qué poder decides usar para hacer trizas a tus rivales.

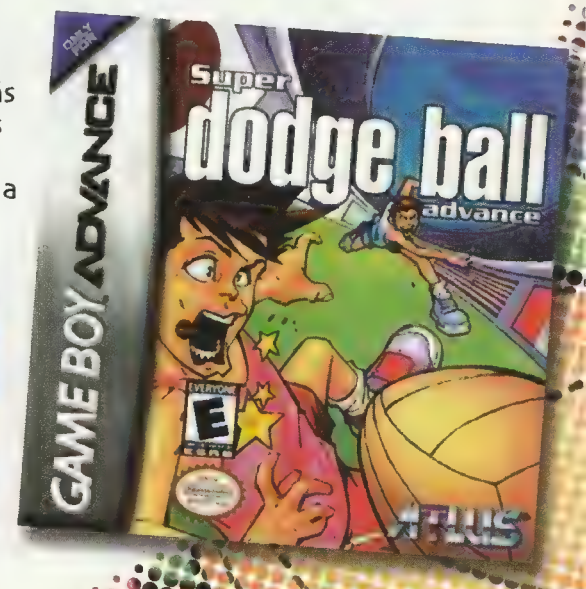
© 2001 Atlus

El juego termina una vez que hayas vencido a los cuatro jugadores que están dentro de la cancha, ya que los otros 3 participantes, no podrán ser dañados, es decir, los personajes que se encuentran a la orilla de la cancha, sólo tienen la función de capturar el balón o realizar algún pase a los jugadores centrales para que así ellos tengan la oportunidad de conectar un buen impacto a sus oponentes.

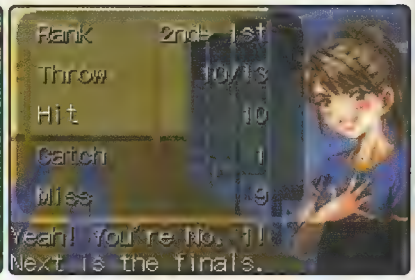
Cada jugador cuenta con una barra de energía, la cual irá disminuyendo con cada impacto que reciba. Algo muy curioso o mejor dicho, un detalle muy chusco en este juego es que cuando eliminas a un jugador, aparece un angelito elevándose hacia el cielo, así que como verás este título cuenta con bastantes elementos que te proporcionarán gratos momentos de diversión.

También, cuenta con diversos modos de juego, como el modo de Championship (campeonato) que es en donde iniciarás un nuevo campeonato contra los mejores equipos de los diversos países, desgraciadamente no se encuentra México pero encontrarás una gran variedad de oponentes. Aquí puedes elegir con cual país quieres participar, así como también puedes personalizar el nombre de tu equipo y de los jugadores para darle más sabor al juego, y por si fuera poco, también podrás modificar la alineación de tus jugadores para formar tu propia estrategia. Al principio iniciarás en el rank # 10 y mediante vayas ganando tus enfrentamientos, podrás llegar a ser el primer lugar y hasta ganar el campeonato total.

Otro modo de juego es Exhibition, donde simplemente jugarás un juego amistoso o de exhibición, aquí más que nada puedes practicar tus ataques y la forma de controlar a tus jugadores en general. Te recomendamos esta opción para que aprendas a realizar cada uno de los diferentes movimientos antes de que te enfrentes en el modo de torneo.



Además cuentas con una opción en donde podrás modificar la dificultad del juego así como otros elementos clave para disfrutar más a fondo de los partidos; así que si en primera instancia te parece algo sencillo, trata de jugar en la máxima dificultad que es donde los balonazos se ponen a la orden del día.

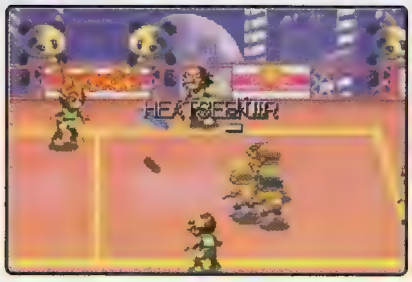


Algo que no podía faltar en este juego es el modo de VS, que es donde tú y un amigo podrán enfrentarse cara a cara para ver quien hace que su oponente sea el primero en ver "estrellitas" con tanto balonazo, y así decidir quien es quien en Super Dodge Ball Advance.

En este juego además de lo interesante y llamativo del gameplay, podrás observar detalles curiosos como por ejemplo, cuando golpeas a algún oponente con un ataque de poder, dicho oponente saldrá "literalmente" volando del escenario o rebotando en el suelo por el impacto del balón. Un detalle interesante, es que los personajes cuentan con muy buen tamaño en la pantalla por lo que no tendrás problema alguno para identificar a tus jugadores.

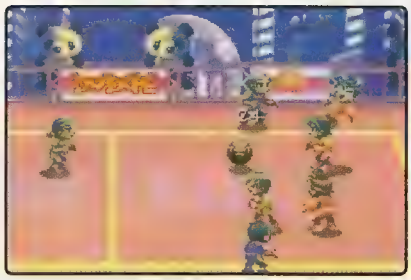
Las gráficas en este juego, están muy acorde al tema que se trata, es decir muestra una calidad muy al estilo animación japonesa de muy buena calidad, además este juego cuenta con gran diversidad de colores desplegados en pantalla que hacen más llamativo el juego. El sonido es, aunque un poco sencillo, bastante entretenido, ya que no es de esos juegos que la musiquita llega un punto en el que te taladra los oídos, sino que en este juego hasta te dará gusto colocarte los audífonos para disfrutar tus encuentros.

Como podrás ver, todo lo que necesitas para pasarte grandes momentos de diversión y sano entretenimiento lo encontrarás en este excelente juego que no le pide nada a ninguno de los que se han mostrado anteriormente para el Game Boy Advance. Ya que como podrás darte cuenta a través de todo lo que te hemos comentado respecto a este título, tienes varias opciones que te mantendrán ocupado.
No dudamos que este juego sea uno de tus consentidos

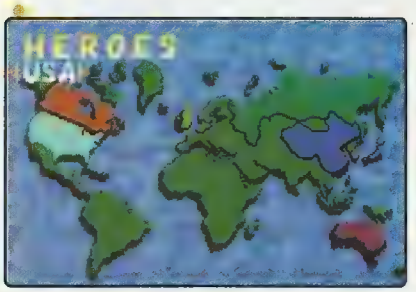


Después de que termines las competecias contra todos los equipos rivales , se te proporcionará otro torneo mucho más complicado que el primero, ya que ahora los personajes serán más inteligentes y realizarán ataques de mayor poder para vencerte.

Como podrás ver, aquí encuentras de todo, acción, emoción, diversión, reto y hasta una buena competencia ente dos personas simultáneamente. No cabe duda que Super Dodge Ball, es uno de los juegos más adictivos para esta plataforma portátil debido a todo su contendido. Otro detalle intesante, es el hecho de que en Super Dodge Ball tendrás 3 slots para guardar tu información. Por lo que hasta tus hermanos podrán tener su propio archivo de juego sin que te echen a perder el tuyo.



En resumen te podemos decir que este juego es algo que no puedes perderte, ya que cuenta con todo lo necesario para proporcionarte la diversión que estás buscando en un videojuego portátil, y que además ofrece la opción de VS para que no sólo tú disfrutes de este excelente juego, sino que así puedas armar las clásicas retas en Dodge Ball . Es muy fácil de comprender y por lo tanto te acostumbrarás rápidamente a los controles, así que tranquilamente lo podrán jugar videojugadores de todas las edades.



Si buscas un juego diferente y lleno de emoción, no dudes en checar esta gran opción que Atlus pone al alcance de tus manos.

Compañía
ATLUS

Compatible con

Clasificación
E

Desarrollador
ATLUS

Memoria
64 Mega

Categoría

Lanzamiento

RANKING

SUPER DODGE BALL ADVANCE

EL CONEJO

Desde que Technos Japan se encargaba de programar este deporte tan original, me quedé impresionado por el dinamismo que se maneja. Recuerdo que era de mis juegos favoritos cuando salió uno de estos títulos para el Super Famicom. Ahora que Atlus se ha encargado de revivir este gran título para el Advance, estoy fascinado jugándolo desde que me compré mi copia y me he entretenido por eones.

5.0

CROW

Este es uno de esos juegos que en cuanto lo tienes en tus manos, nunca vas a querer dejarlo ir, ya que gracias a la extrema diversión súper adictiva que podrás encontrar en él, disfrutarás intensamente cada uno de tus encuentros ya sea tú sólo o con alguno de tus amigos en la opción de Vs. Dodge Ball cuenta con excelentes gráficas y muy buen gameplay. Los torneos son un poco cortos pero muy entretenidos.

5.0

PANTEON

Esta es una muy buena opción si lo que buscas es un deporte rudo y violento, puedes competir contra el CPU o contra un amigo en Versus, el chiste es gozar de los guamazos. Te lo recomiendo ampliamente si eres de los que disfrutan más de una buena competencia, que simplemente ganar. El punto malo de este título es que solo se puede jugar entre dos personas, ¡de cuatro hubiera sido la locura!

4.0

¡¡¡GUAU!!! — BASTANTE BUENO — OK — ¿? — ZZZZ

A FONDO

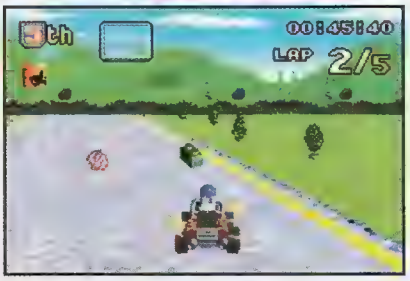
LEGO RACERS 2

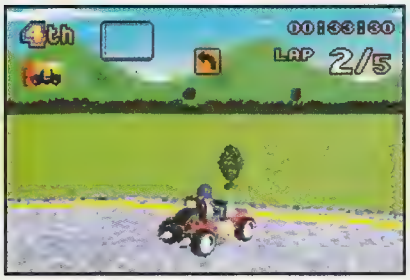
La popularidad de los ladrillos apilables más famosos y divertidos del mundo sigue creciendo más y más; ya son bastantes los juegos que podemos disfrutar basados en los personajes y colecciones de Lego. Esta vez vamos a checar la secuela del divertido Lego Racers, que nos puso a competir en unas carreras muy divertidas, además del clásico e imprescindible modo de editar o más bien, construir tus propios carros con las piezas de Lego.

Inicialmente, te podemos decir que este título tiene unas gráficas excelentes y basta con que veas las imágenes de la introducción. Según la historia del juego, Rocket Racer, el sujeto que derrotaste en el primer Lego Racer, entró en una gran depresión por su derrota y ya no quería correr de nuevo. Pero entonces se enteró que en un planeta llamado Xalax, habían unos aliens de nombre Ramas, quienes llevaban a cabo feroces carreras y decidió ir a ese planeta. Al llegar, los Ramas no podían esperar para competir y él se prestó rápidamente a la carrera. Después de un tiempo, él recobró su autoestima y su habilidad convirtiéndose en el campeón galáctico; con un auto nuevo y en mejor forma que nunca, Rocket Racer te reta nuevamente.

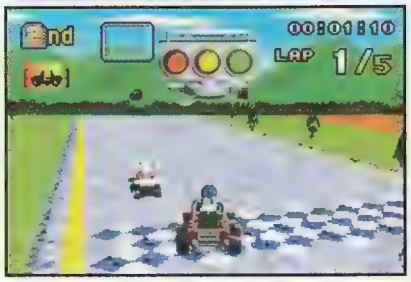
Este título cuenta con tres diferentes modos de juego que son Story Game (el modo principal), Single Player y Multiplayer. Cuando entras en Story Game, te dan la oportunidad de practicar un poco en uno de los autos más básicos.

En la pista encontrarás diferentes elementos que te ayudarán o perjudicarán en tu carrera, como los poderes o las piezas de Lego, que te servirán para mejorar tu carro. También los contrarios podrán usar los poderes para causarte daño; dependiendo del tipo de poder que usen en tu contra, será el efecto que tenga sobre ti.



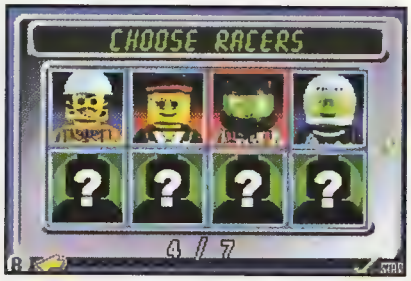


Hay diferentes tipos de poderes que puedes usar en el momento preciso para sacar ventaja.



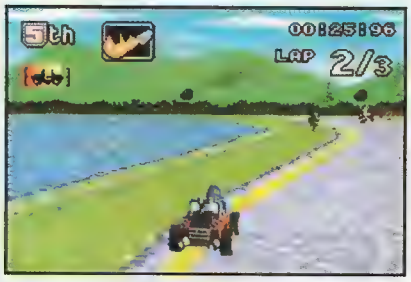
© 2001 The Lego Grou

Dentro del modo de Single Player encontrarás varios modos de juego. Arcade Game, Time Trial, Bonus Games y Special Games.

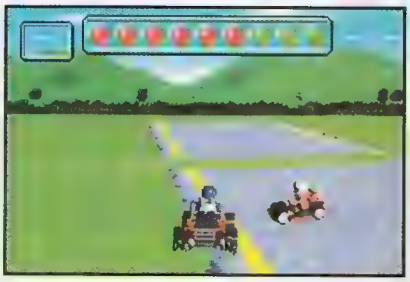


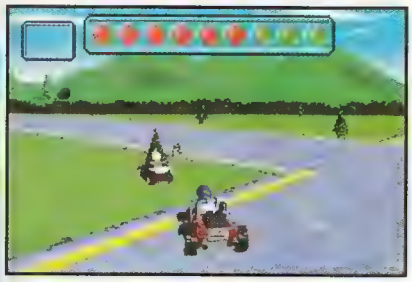
En Arcade Game encontrarás varios personajes para competir, pero hay muchos espacios con signos de interrogación, la pregunta es ¿cómo obtendrás a los personajes ocultos?

También puedes elegir la pista que quieras correr, obviamente la dificultad es mayor en algunas y en otras es muy sencilla, te recomendamos que practiques en la primera para que estés bien preparado y te acostumbres a la movilidad y control del auto.



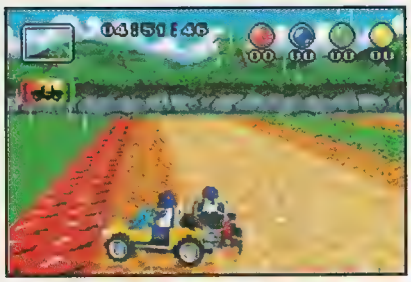
Las pistas se ven muy bien y los escenarios están muy bien detallados.

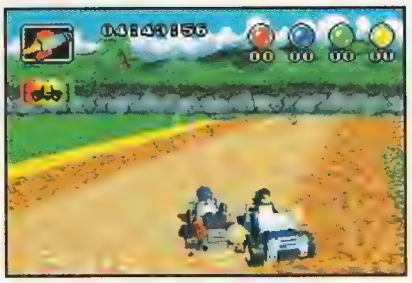




Uno de los modos más divertidos son Bonus Games, porque contienen varios mini-juegos bastante entretenidos en los que deberás cumplir ciertos objetivos para concluir con cada una de las misiones. El primero de ellos es Cops and Robbers (Policías y Ladrones), donde deberás perseguir a un maleante y noquearlo con algún tipo de poder antes de que recoja las bolsas de dinero que dejó caer un camión blindado. Lo divertido es que no corres en una pista común, sino que puedes ir en cualquier dirección y el ladrón es bastante escurridizo, por lo que tus reflejos serán puestos a prueba para poder salir victorioso.

Cuando estás por llegar a la meta, aparecerá el iconito de una bandera, para que tengas esto presente cuando estés por llegar y quieras usar un poder para darte ventaja o un turbo de último momento.





En Special Games tienes un par de modos más como el modo de batalla, capturar la bandera y el juego de construcción. En el modo de batalla puedes elegir uno de los distintos tipos de escenario que tiene el juego.

Ya te habíamos mencionado anteriormente que este título tiene muy buenas gráficas, pero es que en realidad debemos hacer una mención especial y enfatizar en este punto. Lego Software siempre se ha pulido en la imagen de sus juegos, sean para el sistema que sean; lo hemos visto en Lego Bionicle y en Lego Alpha Team, por ejemplo. Una cosa que se ve muy bien es la forma en la que unen todo su mundo en diferentes formas, dándoles vida a los monitos de plástico de una manera muy real.

Básicamente, Lego Racers 2 es un buen juego de carreras, aunque para ser sinceros, no supera a Mario Kart Super Circuit o a Konami Krazy Racers. La jugabilidad es buena y el control es bueno, pero sí le falta un poquito para ser excelente. Las gráficas son muy padres y son un elemento muy llamativo del juego; la historia está bien, pero hubiera estado mejor si le hubieran dado un enfoque más futurista desde el punto de vista de correr con puros Ramas, pero de cualquier forma, es un título muy recomendable para todas las edades.

COMPAÑÍA

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN

DESARROLLADOR

MEMORIA
8 MEGAS

CATEGORÍA
CARRERAS

LANZAMIENTO
NOVIEMBRE 2001

RANKING

LEGO RACERS 2

EL CONEJO

Este genero ya está muy trillado ya que no aportan absolutamente nada nuevo. A pesar de las bonitas imágenes, el juego no tiene nada de innovador, por lo que se queda como opción para quienes no han comprado los títulos anteriores de carreras. Esperamos que en el futuro, los diseñadores se pongan más vivos para que valgan la pena sus juegos en vez de echarlos al cajón y olvidarse de ellos.

3.0

CROW

Momento a momento salen juegos de carreras, pero vaya que este me ha hecho sonreir, ya que a parte de lo curiosos que son cada uno de los personajes, podrás disfrutar de una gran diversión al tratar de dominar cada una de las pistas. La movilidad es bastante respetable y las gráficas aunque no aportan nada nuevo a lo que se ha visto en el Game Boy Advance, son muy vistosas y coloridas.

3.5

PANTEON

Si eres un fiel lector de nuestra revista, sabrás de antemano que soy un gran fan de Lego y que no me pierdo ninguno de sus juegos. Sólo te puedo decir que vale la pena que cheques este título si te gustan las carreras o si eres fan como yo, por mil razones: gráficas, "feeling", control, etc. ¡Ah! Por si te lo preguntabas, sí, efectivamente poseo un par de modelos de Lego de los Ramas, ¡no me podían faltar!

4.5

¡¡¡GURU!!!

BASTANTE BUENO

OK

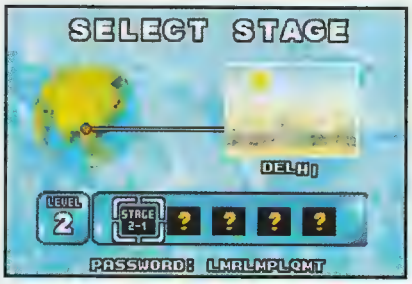
¿?

ZZZZZ

A FONDO

RAMPAGE PUZZLE ATTACK

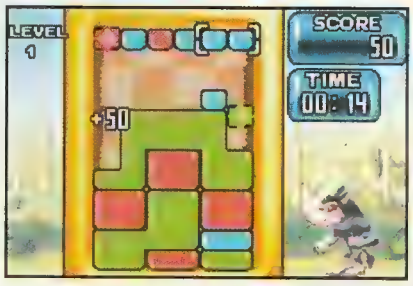
Ya tenía tiempo que no habíamos visto de nuevo a los monstruos gigantes derriba-edificios, pero ahora regresan con las mismas ganas de destruir y crear el caos en un género muy adictivo, los Puzzles. Pues sí, los mismos monstruos que han dejado huella en Arcade, NES, N64 y Game Boy Color han arribado al mejor sistema portátil con nuevos bríos y un diferente estilo, vamos a ver de qué se trata para que lo conozcas.



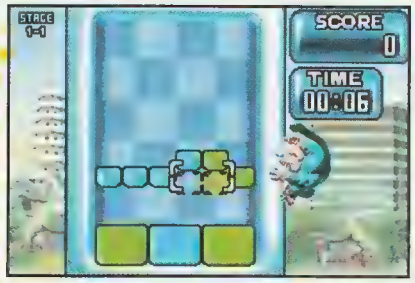
Básicamente, este es un Puzzle donde debes librarte de las piezas que se encuentren en la pantalla, el modo de jugarlo nos recuerda mucho al Tetris Attack y al Puyo Puyo por la manera en la que se desarrolla la acción, más bien parece una mezcla de ambos con un toque muy al estilo Rampage ya que aquí viajas por todo el mundo causando estragos.

El chiste del juego es juntar las piezas del mismo color para que puedan ser eliminadas por medio de una pieza con un rombo que es la que hace que el monstruo que tengas elegido golpee la pantalla para eliminar las piezas de ese color.

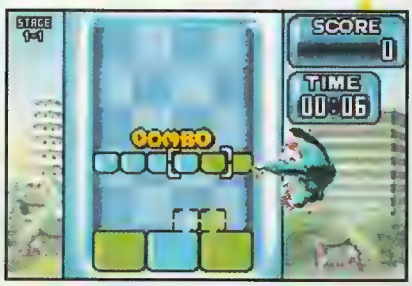
Para manipular las piezas, usas el Control Pad hacia la derecha o izquierda, para seleccionar las piezas que tienes en una hilera en la parte de en medio de la pantalla, arriba de las piezas en cuestión. Cuentas con un cursor que abarca dos piezas, que es el que cambia de posición las piezas muy al estilo de Tetris Attack o Pokémon Puzzle League, pero aquí sólo puedes mover las piezas que tengas en la hilera.



Una vez que tengas las piezas que vas a usar, las dejas caer con el Pad hacia abajo, obviamente, siempre tiras dos piezas; las piezas caen hasta que topen con algo de forma independiente. Cuando una pieza queda junto a más piezas del mismo color, se une en una sola pieza formada por todas las del mismo color, muy parecido a Puyo Puyo. No importa el número de piezas del mismo color, todas desaparecerán cuando uses la pieza con el rombo.

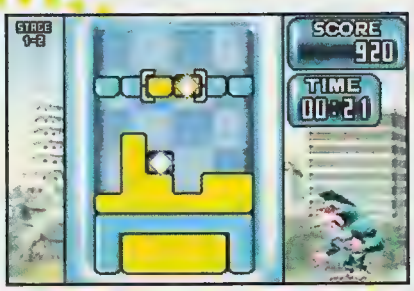


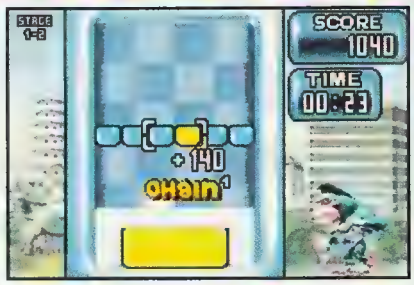
Los combos y cadenas ya son una parte casi imprescindible en los puzzles y aquí también puedes hacer combos al desaparecer dos colores de piezas diferentes en una jugada. Lo más básico es juntar dos "rombos" y que cuando caigan, desaparezcan dos piezas grandes. Otro ejemplo es que tires una pieza rombo (que no desaparecerá si no entra en contacto con ninguna pieza del mismo color) para que cuando desparezcas en una jugada posterior un conjunto de piezas de un color, el "rombo" caiga y desaparezca un color más abajo; puedes hacer diferentes jugadas con combos y cadenas de esta manera.

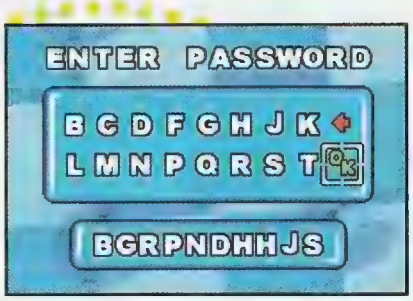


Copyright: 2001 Midway Amusement Games, LLC.

Por cierto, cuando una pieza rombo está desapareciendo un color, puedes seguir cambiando las piezas de la hilera e inclusive, tirar algunas. Esto te ayuda a crear más cadenas si eres lo suficientemente rápido para unirlas y seguir tirando rombos.



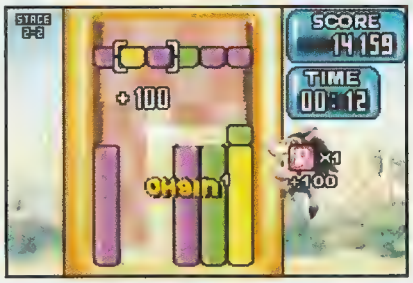




El juego cuenta con la opción de password, que te permite continuar en cualquier escena en la que te hayas quedado en el momento que tú quieras. Esta opción como siempre es muy buena, especialmente en este género, pero la verdad nos hubiera parecido mejor que hubiera tenido batería y poder guardar tus avances en distintos archivos, así podrías acceder a cualquier escena en el momento que tú quisieras.

En este divertido título encontrarás cuatro modos de juego para un jugador: Clear, Puzzle, Rescue y Maratón. Todos siguen las mismas bases de eliminación de piezas, pero obviamente tienen diferentes objetivos a cumplir. Al principio puedes elegir a tres monstruos, pero conforme vayas progresando en el juego, podrás acceder a los demás que están ocultos. Los monstruos disponibles son los dos originales: Lizzie y George y el carismático Ralph.

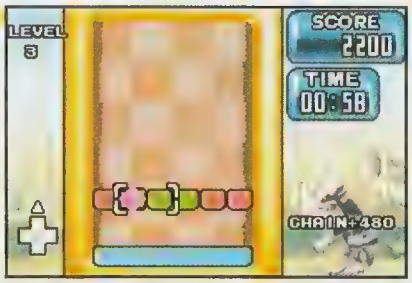
En Clear Mode debes eliminar todos los bloques que aparecen en pantalla, no tienes límite de tiempo.

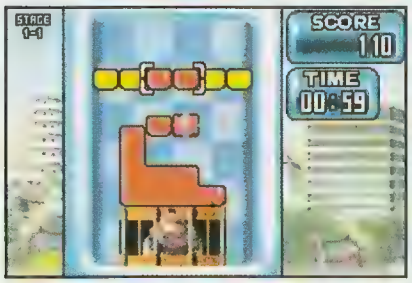


En Puzzle Mode debes ponerte a pensar porque debes desaparecer todos los bloques de la pantalla pero con un número limitado de caídas.

Rescue Mode te da la oportunidad de rescatar a tus compañeros de las jaulas en las que están presos.

En Marathon Mode debes evitar que los bloques lleguen a la parte superior de la pantalla, ¡es un modo donde debes resistir lo más que puedas sin perder la calma!





Una de las cosas que debes tener en cuenta es que para liberar a uno de tus monstruosos compañeros en el modo de Rescue, es que no necesitas eliminar todos los bloques de la pantalla, solamente debes dejar libre la parte de arriba de la jaula, sean las piezas que sean.

Ahora sólo debes usar una pieza de rombo que detone el útlimo color que esté bloqueando la "tapa" de la jaula para que el monstruo mismo pueda romper la jaula y quede liberado. Cuando un monstruo queda libre, aparece una imagen de muy buena calidad, con todo el poder del Game Boy Advance.

Rampage Puzzle Attack es un buen juego, no podemos decir que supere la violencia de Tetris Attack, pero es realmente divertido y como pasa siempre con este tipo de títulos, te "picas" jugando y no falta que digas: "paso esta y me pongo a hacer X cosa... ahora sí es la última..." Te lo recomendamos si eres un apasionado de los Puzzles o bien, si quieres completar tu colección de Rampage.

COMPAÑÍA
MIDWAY

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN
E

DESARROLLADOR
NINAI

MEMORIA
32 MEGAS

CATEGORÍA
PUZZLE

LANZAMIENTO
Noviembre

RAMPAGE PUZZLE ATTACK

EL CONEJO — ¡¡¡GUAU!!!

Ya hacía tiempo que los puzzles se habían quedado en el olvido, pero ha llegado Midway para rescatarnos de esta aburrición. Este título, aunque es bastante simple, es increíblemente entretenido y para muestra, basta recordar Tetris, simple y súper divertido. Aunque se podría decir que el concepto es muy similar a uno de los puzzle de Capcom, cabe mencionar que no por eso le quita puntos a la diversión.

4.0

CROW — BASTANTE BUENO

¡Ahhh! cuánto gusto me da poder checar juegos nuevos de temática de Puzzle, así como esta nueva versión de Rampage, que deja de ser un juego de acción/aventura, para convertirse en un verdadero título de destreza. Las gráficas son sencillas pero muy divertidas y no se diga la movilidad y la forma de juego, ya que como podrás darte cuenta, este título es bastante recomendable para esos largos viajes.

4.0

PANTEON — ¿?

Rampage ha sido siempre una serie de juegos que me ha gustado mucho personalmente, aunque yo sé que muchas veces son repetitivos y llegan a cansar. A mí siempre me han gustado los puzzles con castigos y qué mejor que combinar la violencia de Rampage con la temática de los puzzles. Lo recomiendo mucho si té gustan los puzzles y si eres de los pocos fans de la serie de Rampage.

4.0

OK — ZZZZZ

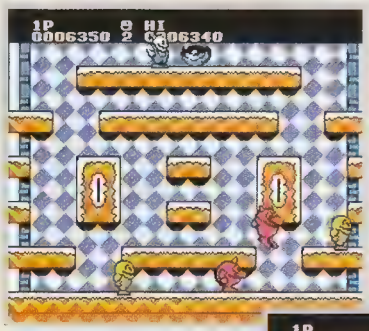
CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

Por: Panteón

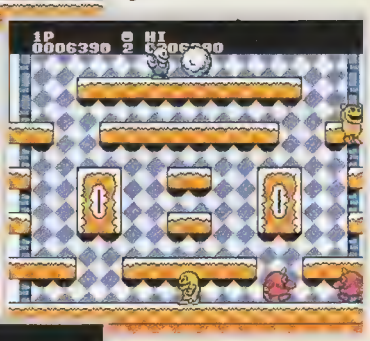
Ya estoy aquí nuevamente para que revisemos esos excelentes juegos que... ¿qué dices? ¡Ah sí! Espero que los Reyes te hayan traído todo lo que pediste, porque yo sí hice mi súper carta de tres metros de largo... después me enteré que te tienes que portar bien todo el año... pero bueno, el chiste es que ya pasamos un par de festividades juntos y espero que te hayas divertido de lo lindo en las posadas, en la cena familiar y que cumplas todas las barbaridades que prometiste con las uvas a las 12:00. Ahora bien, antes de que otra cosa pase, les voy a presentar un juego que es muy popular y sencillo de jugar. Seguramente tú lo jugaste en varios locales y de hecho salió una secuela algo malona, pero afortunadamente apareció para el viejo NES y es precisamente el juego que esta vez vamos a checar.

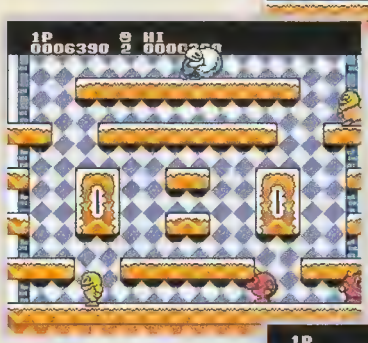
Snow Brothers es un juego de temática sencilla y muy divertido, el chiste principal es erradicar a todos los enemigos de la pantalla para avanzar al siguiente piso y así sucesivamente hasta pasar por los cincuenta niveles del juego. Según la historia, el malvado rey Scorch quiere apoderarse del mundo; lamentablemente para él, los príncipes Nick y Tom son una gran amenaza y nunca podría lograr su objetivo si ellos están presentes. Para deshacerse de ellos, el rey Scorch utilizó su magia para invocar los vientos del Invierno y convertir a los dos príncipes en un par de hombres de nieve. No contento con esto, secuestra a las bellas princesas Teri y Tina, así que los dos príncipes no pueden quedarse con los brazos cruzados y se dirigen a enfrentar al perverso Scorch.

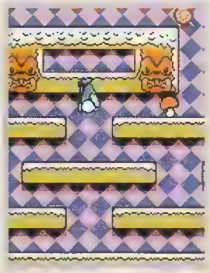
Los controles son simples, con el control Pad te mueves, con el botón A saltas y con el botón B lanzas la nieve.

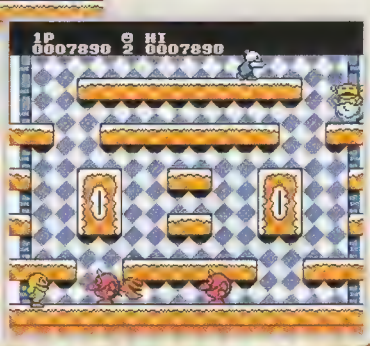


El objetivo es deshacerte de todos los enemigos de un piso para pasar al siguiente, pero la pregunta es ¿cómo? si eres un frágil hombre de nieve. Pues el chiste es lanzarles ataques de nieve hasta dejarlos encerrados en una bola de nieve, estando así pueden ser empujados y una vez que los empujes, debes lanzar la bola para que sean eliminados.

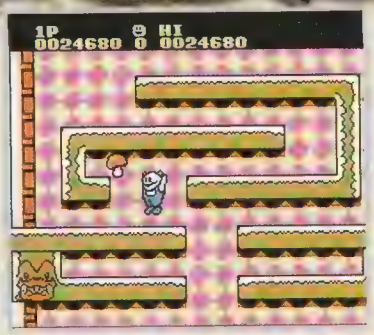


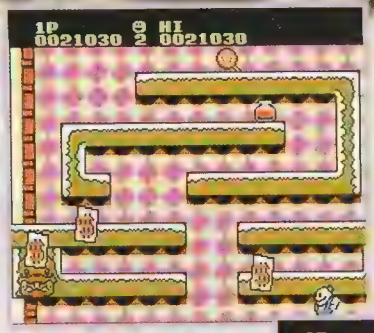




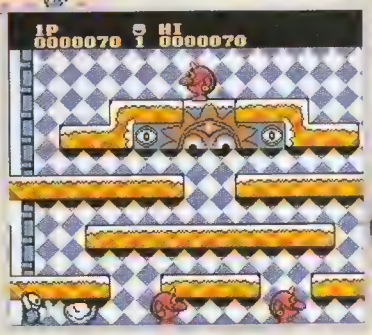


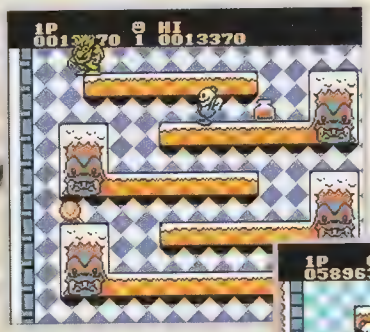
Cuando te llevas a uno o varios enemigos con una bola de nieve, los que estaban en estado normal o un poco cubiertos, se convierten en premios como comida o ítems de poder.



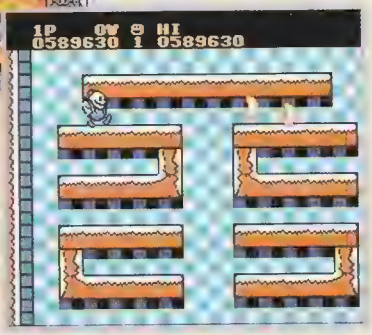


Si eres capaz de eliminar a todos los enemigos de la pantalla de una sola jugada con una o varias bolas de nieve (esto es cuando rebotan) te recompensarán con unos billetes de varios miles para aumentar tu score. En las salas de arcadias es muy común ver a alguien que ya sepa los lugares y jugadas precisas para lograr las conocidas "chuzas" y obtener puntos. Pues en la versión de NES se pueden usar varias de estas jugadas con la misma efectividad.

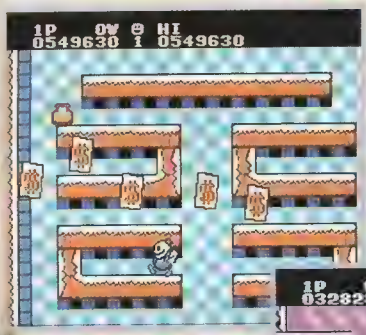


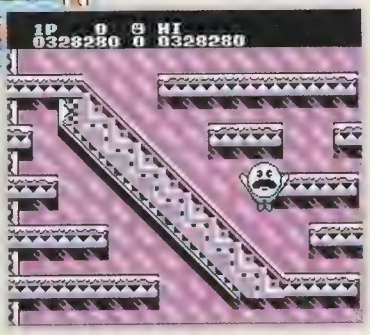


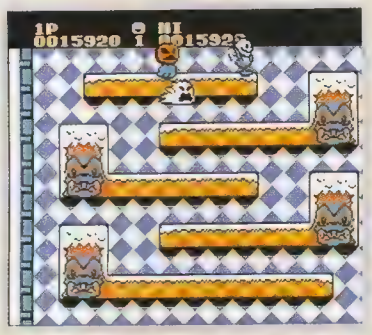
Dentro del juego podrás obtener varios ítems al eliminar a los enemigos que te ayudarán a hacer más fácil tu jornada.



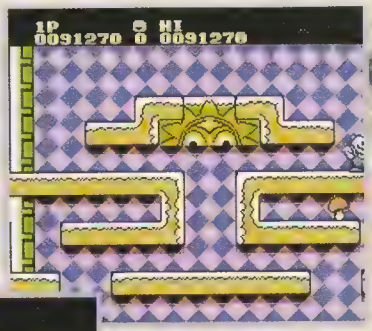
Los más útiles de estos son las botellitas rojas, azules y amarillas. Las rojas te darán mayor velocidad, las azules harán más grandes los ataques de nieve y las amarillas incrementarán el alcance de tus ataques. Otra de las botellas tiene un líquido verde que hará que te infles y puedas volar en toda la pantalla, cuando haces esto, eres invencible y puedes derrotar a todos tus enemigos sin problema.



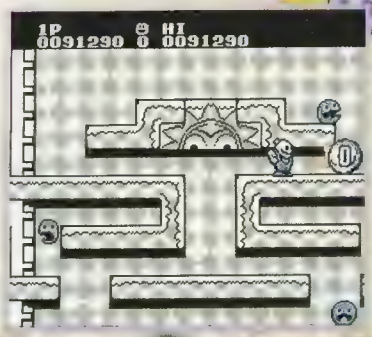




Si tardas mucho tiempo en pasar una escena, aparecerá una calabaza que te perseguirá por toda la pantalla, además de que usará unos fantasmas para que te molesten también. Si logras eliminar a todos los enemigos, la calabaza se irá.



A veces, aparecerá una carita que si la agarras, hará que vengan unas bolitas. Al congelarlas se convertirán en letras que si son lanzadas, se acumularán, para formar la palabra SNOW; si la juntas, obtendrás una vida.



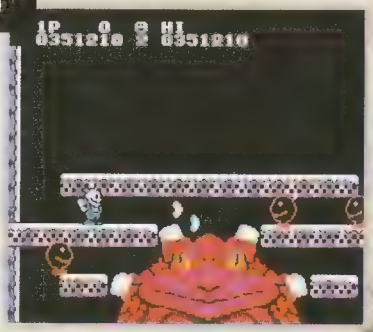
Las escenas varían según el bloque en el que estés; las cincuenta etapas están divididas en cinco bloques, cada uno custodiado por un enemigo mayor que deberás enfrentar para seguir con tu camino. También te encuentras con enemigos más difíciles como este luchador de Sumo que se encuentra un poco inaccesible, al derrotarlo obtienes un billetito.

Estos son los cinco jefes del juego, cada uno debe ser derrotado al lanzarle varias bolas de nieve; también puedes dispararles ataques normales, pero no son tan efectivos. Tienes que ser muy rápido para derrotarlos, pero debes tener en cuenta que este juego no cuenta con password ni batería, pero sí con diez continúes con tres vidas cada uno, así que aprovéchalos muy bien.

Jefe 1, Piso 10

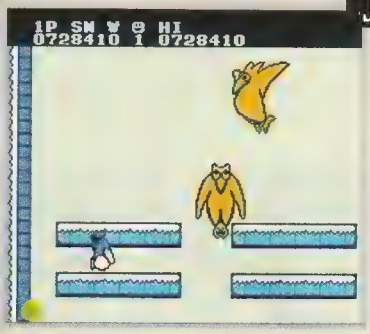
Este molesto ser de las nieves es bastante sencillo si te sitúas en la parte de arriba y te mantienes disparando y saltando para detener a los pequeños enemigos que te arroja. Una vez que los tengas hechos bolita, lánzaselos hasta que lo derrotes.

Jefe 2, Piso 20



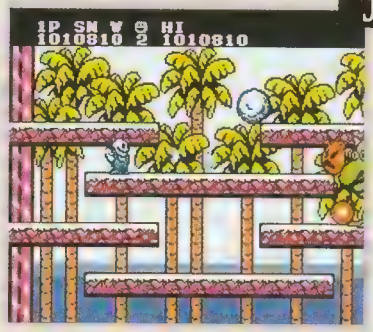
No sé exactamente qué clase de animal sea, pero parece un sapo al estilo de Blastoise. Este jefe se aparece y desaparece en dos niveles para evitar que lo enfrentes directamente, a la vez que te dispara enemigos-bomba que te persiguen. Sólo afina tus reflejos y preocúpate por repeler a los enemigos y lanzarlos tan pronto como puedas para que lo derrotes.

Jefes 3, Piso 30



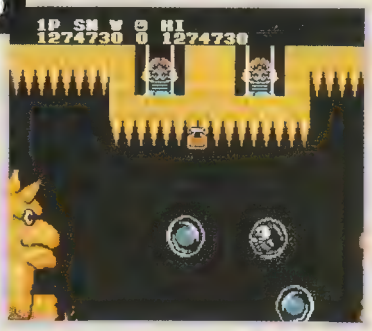
Este par de pajarracos se mueven en la pantalla para evitar que los alcances. Ellos te arrojan huevos que empollan en el suelo y salen volando para un lado de la pantalla. Sólo debes moverte rápido para esquivar a los pájaros y congelar rápidamente a los huevos para que se los lances cuando estén abajo. Al derrotar a uno, el siguiente es más fácil.

Jefe 4, Piso 40

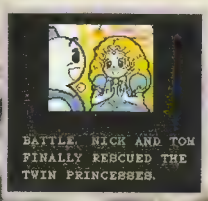


En la versión de Arcadia enfrentabas a dos de estos Trolls súper desarrollados, pero aquí solamente debes pasar a uno. Sólo debes estar en movimiento para evitar que te acorrale y congelar rápidamente las flamas que te arroja para que se las regreses. No es tan difícil dado que es muy lento en sus movimientos.

Jefes 5, Piso 50



Los últimos jefes son un verdadero dolor de cabeza, pero si eres rápido en tus movimientos y no pierdes la calma, podrás vencerlos. Ellos te arrojan burbujas que te paralizan y te llevan a los picos del techo, donde serás eliminado. Para liberarte sólo mueve rápidamente el Pad y los botones hasta que caigas, si estás atrapado en una burbuja con un poder, lo obtendrás si te liberas.



Al final, rescatas a las princesas y te libras del molesto Scorch para siempre.

Epitafio: Jesús Salvador Gregorio H.

Bueno, espero que te haya gustado este Cementerio pues a mí en verdad me encantó volver a jugar el divertidísimo Snow Brothers. También salió una versión para el Game Boy que recomiendo para esas largos viajes, así que si lo tienes o lo consigues, no dejes de jugarlo pues es una muy buena opción.

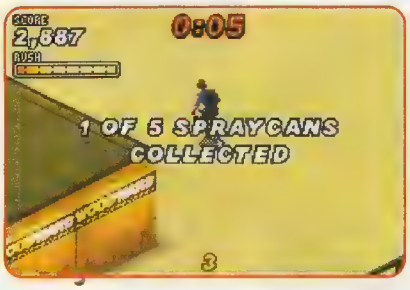
Recuerda que me puedes escribir a la dirección de la revista, enviarme lo que gustes, tus quejas, sugerencias, anécdotas, sueños y todo lo que se te ocurra. También puedes enviarme tus mails a: panteon-@nintendo.com.mx para lo que desees platicarme, enviarme, etc. Bueno, espero tus mails y cartas y espero que sigas practicando todos esos juegos que hicieron historia, que nunca deben pasar por alto; seguiré aquí para checar todos esos títulos, así que no dejes de escribir, ¡hatas dentro de un mes!

A FONDO

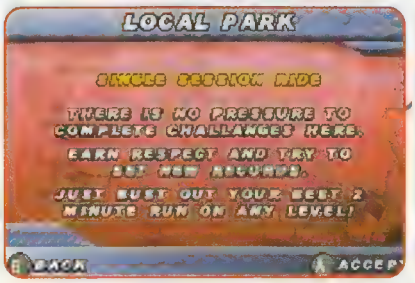
DAVE MIRRA Freestyle bmx 2

No cabe duda que no sólo las patinetas tienen gran atención de muchas personas e inclusive de videojugadores sino que también la acción sobre las bicicletas tiene un gran lugar en el sentimiento de los fanáticos, y por tal motivo, en esta ocasión les presentaremos Dave Mirra Freestyle BMX 2 para el Game Boy Advance, que como su nombre lo indica, está caracterizado por uno de los exponentes más importantes en este deporte de alta precisión.

Este juego no solamente nos ha gustado por la movilidad tan fluida que posee, sino que también en todos los detalles que hay dentro de los backgrounds. Este juego ha sido desarrollado por la compañía Full-Fat dándole un estilo muy realista a todo el entorno del juego.



En este título cuentas con diferentes opciones de juego, así que para que te des una idea, te mencionaremos un poco de estás modalidades: El primero es Proquest, que es en donde participarás por conseguir una cierta cantidad de puntos y abrir nuevos escenarios, para conseguir los puntos, hay diferentes actividades que puedes realizar como colectar botes de Spray, juntar la palabra M-I-R-R-A o hacer diversas acrobacias de alto riesgo que generen así un buen récord por mencionar algunas de las formas de conseguir dichas puntuaciones, todo esto en menos de 2 minutos, interesante ¿no? en este modo de juego, podrás seleccionar de entre 12 diferentes jugadores, (cada uno con características diferentes) y como era de esperarse, también podrás controlar al grandioso Dave Mirra.



Free Ride es una de esas clásicas opciones donde podrás hacer todo lo que quieras sin límite de tiempo, es decir, aquí podrás checar y mejorar tus habilidades con la bicicleta sin necesidad de preocuparte por un tiempo límite, además en este tipo de opciones, podrás explorar detalle a detalle las escenas para así familiarizarte con el control.

Si quiereres abrir más pistas deberás jugar el modo "Proquest" y ganar los suficientes puntos de experiencia para accesar a territorios nuevos.

Con cada objetivo cumplido ganarás experiencia que te sirve, como te mencionamos antes, para abrir nuevos cursos de juego.

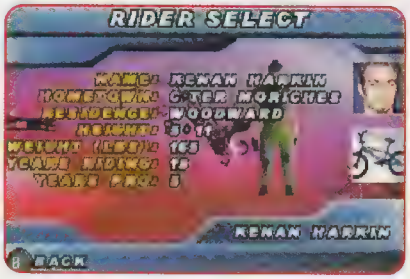
©2001 ACCLAIM, ©2001 FAT-FULL

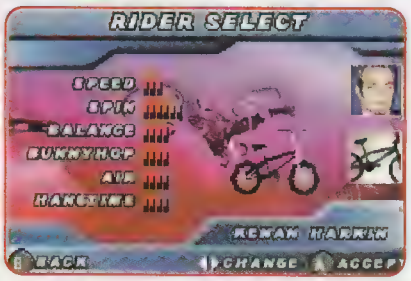
Otra de las opciones que nos ofrece Dave Mirra Freestyle BMX 2 es el modo de temporada (Season) que aunque es muy similar a Proquest, ya que además que podrás participar en los mismos escenarios, también necesitarás conseguir la mejor puntuación posible, es decir, aquí no habrá objetos por recolectar o palabras qué formar, sino que todo está enfocado directamente a las acrobacias y suertes que realices sobre tu bicicleta, ya que sólo de esta manera se te darán puntos para que implantes nuevos récords. Aquí tendrás nuevamente 2 minutos para hacer tu mejor puntuación, así que prepara tus mejores movimientos y trata de realizar combos mezclando los trucos que te generen un mejor score.

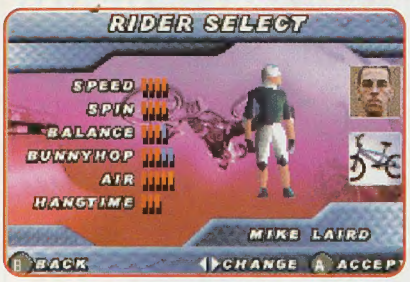
En Options, podrás modificar diversas cualidades del juego, como es el caso de la configuración de los botones, las opciones de sonido. Aquí también encontrarás la opción de "Credits" que es en donde podrás checar los nombres de las personas que estuvieron involucradas en la creación y desarrollo de este juego. También se encuentra la opción Kid Mode que hará que el juego seá más práctico de jugar, o simplemente checar las mejores puntuaciones que has obtenido a lo largo del tiempo que has jugado.

Dave Mirra Freestyle BMX 2 cuenta con muy buenas gráficas como te habíamos mencionado antes, muy al estilo de lo que se ha visto con la serie de Tony Hawk, el juego en si es bastante bueno y posee ciertos detalles gráficos que resaltan cada escenario, como por ejemplo, la rotación de los personajes cuando estás en la pantalla de selección de jugador que por cierto es una rotación plena en 3-D, así mismo como cuando giran las bicicletas mientras seleccionas la que te agrade.

Dentro de cada una de las difererentes opciones de juego encontrarás una sub-opción que es "Biography", aquí es donde puedes encontrar los datos del jugador que estés a punto de seleccionar, estos datos son muy completos, ya que mencionan el nombre, la edad, los años de profesional y los años de practicar en bicicleta, entre otros. Cada jugador cuenta con habilidades diferentes o mejor dicho, algunos son más veloces o ligeros que otros, así que checa bien con qué personaje te acomodas más.







Algo que no podemos pasar desapercibido en este juego es la música, que bueno, no será la orquesta de Bellas Artes pero cuenta con música muy agradable y muy acorde a la temática del juego. Aunque es un poco repetitiva te darán ganas de colocar los audífonos y disfrutar de este juego como se debe.

¡Pero qué mejor que una competencia sana entre 2 personas! Ya que aquí podrás usar tu Cable Link y participar en la opción "2 players" en dos diferentes modos de juego, ya sea Full Run o Star Collector, así que si quieres probar tus habilidades como un verdadero profesional en las bicicletas, enfréntate con alguno de tus amigos y disfruten de este gran juego.

En resumen te podemos decir que Dave Mirra Freestyle BMX 2 es un gran juego para el Game Boy Advance, lo único malo es que se basaron mucho en Tony Hawk para hacer este juego. Es decir, los backgrounds son muy similares en ambos juegos. La movilidad es sumamente fluida y la manera en la que se ocupan tanto los botones como la cruz direccional son de lo más práctico, cuenta con escenarios variados y diferentes personajes a escoger. Además que también podrás elegir de entre varias bicicletas según sean tus requerimientos ya que no todas las bicicletas cuentan con las mismas características.

COMPAÑÍA
Acclaim
Max Sport

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN
E

DESARROLLADOR
FULL FAT

MEMORIA
64 MEGAS

CATEGORÍA
DEPORTES

LANZAMIENTO
NOVIEMBRE 2001

RANKING

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

EL CONEJO — ¡¡¡GUAU!!!

¡¡¡Qué barbaridad!!! si alguna vez habías pensado en reciclar las latas de refresco para llenarlas nuevamente con soda era una exageración, ¿cómo es posible que Acclaim haya permitido esto para una de sus mejores licencias? Yo tampoco me lo explico ya que al parecer tomaron toda la base de Tony Hawk de este sistema y simplemente cambiaron la patineta por una bisicleta. ¡Qué lástima!

3.5

CROW — BASTANTE BUENO

Si te gustan los juegos de habilidad y de conseguir puntos hasta romper una y otra vez récords, este es el juego que esperabas, ya que aquí, cuentas con una gran cantidad de movimientos para realizar, cada uno te genera diversas puntuaciones. Dave Mirra cuenta con muy buenas gráficas y una movilidad muy fluida por lo que no te costará trabajo acostumbrarte al control. Recomendado para todas las edades.

3.5

PANTEON — ¿?

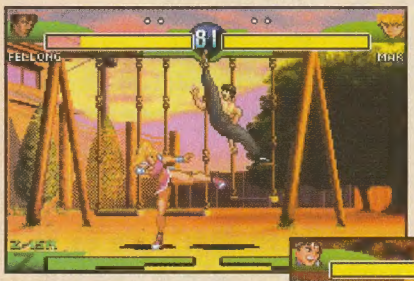
Realmente nunca me han gustado mucho que digamos los títulos de patinetas o de bicicletas, pero este juego no me parece ni muy bueno ni muy malo. Es simplemente un título que no puedo recomendar salvo que seas muy fan de las bicicletas, porque para ser sinceros; no es el mejor de los que he podido jugar. Así que mejor te recomendaría algún título de aventuras o bien, un puzzle.

3.0

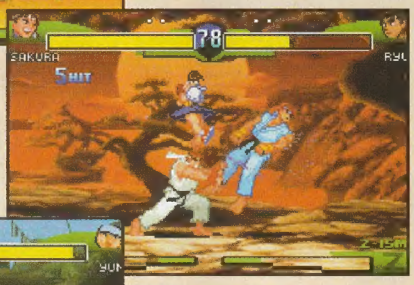
OK — ZZZZZ

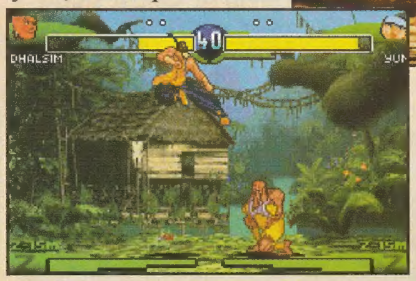
Street Fighter Alpha 3

La versión portátil de este gran título está siendo programada por Crawfish Interactive, pero no hay por qué preocuparse ya que cuenta con absolutamente todo lo que puedes pedir, e inclusive cuenta con todas las características que hicieron de las versiones caseras todo un éxito como el modo de World Tour en donde tendrás diversos retos para acumular incentivos que te darán algunas ventajas como guardia extra, regenerar el nivel de Super, entre otras chucherías que le dan bastantes méritos al juego.



Además, como ya lo hemos mencionado, contará con algunos personajes extras para hacer aún más atractiva esta gran remasterización y todos ellos contarán con diferentes modos de juego como Normal, Mazi, Saikyo or Classic a parte de las acostumbradas barras de Super X (Un solo Super), V (Barrra para Super Custome Combo) y A (Tres Supers en una barra). Para que no te quedes con las ganas, te ponemos más fotografías del juego con el que solamente necesitarás un cartucho para retar a tu amigo.





Game Shark llega a México

GameShark, el codificador de videojuegos más poderoso del mundo, es la herramienta que necesitas para demostrarle a tus videojuegos quién tiene el control. Vidas ilimitadas, energía y armas infinitas, poder pasar el nivel que desees y tener entrada a todos los secretos del juego son sólo algunas de las ventajas que te ofrece el GameShark, un aditamento único para todos los videojuegos como el Nintendo 64, Game Boy Color y Game Boy Advance. Gracias a un acuerdo en MEXME e Interact, ahora puedes disfrutar del poder del GameShark en nuestro país, con la garantía de que tu producto es original y está respaldado por la compañía de accesorios de videojuegos más importante del mundo.

El GameCube y el Advance rodarán con Kirby.

Nos han llegado muchas cartas preguntando "qué onda con la conexión del GameCube con el Advance" y para muestra un excelente botón. Kirby Tilt 'n' Tumble (título tentativo) ya muestra grandes avances, sobre todo por la gran interacción con el control de Game Boy Advance. Pero, ¿cómo es esto? Fácil, en el GBA se encuentra el juego de Kirby y a su vez, en el GameCube hay un disco de Kirby, así la transferencia de datos será transmitida y recibida simultáneamente. Ahora ¿por qué debe haber un cartucho de Kirby en el Advance? Simple, el sistema portátil no cuenta con un sensor de movimiento, cosa que el juego de Kirby sí tiene, así que es muy probable que este mismo juego se pueda utilizar para otro juego de GCN, por ejemplo Super Monkey Ball, pero para esto, el juego de GCN deberá poder sincronizar y utilizar los datos del sensor del cartucho de Advance.

Como ves, solamente es un ejemplo, pero será suficiente para que el resto de programadores utilicen las mismas herramientas y nos brinden una gran gama de juegos.

Aún no hay fecha de lanzamiento para este juego, pero estamos seguros que no pasará de mediados del 2002.

gamela Mexico

¡CÓMPRALOS YA!

Encuéntralos en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx

TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo TM, ® 2001-Nintendo. Nintendo GameCube incluye un control. El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.

¡AHORA EN MÉXICO!

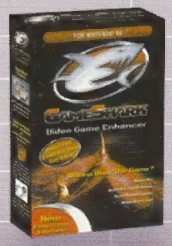
La línea más completa
en el mundo de accesorios
y software para videojuegos

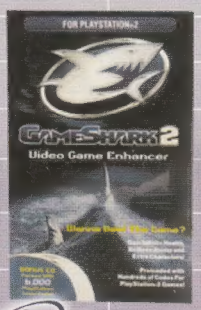
GAMESHARK

¡PARA GANAR EL JUEGO!

Este programa te permite acceder a los códigos secretos de programación en los juegos para obtener ventajas como vidas ilimitadas, mejores armas o el poder para vencer a ese enemigo imposible y pasar a niveles del juego que nunca pensaste alcanzar.

También descubre información oculta, imágenes, videos y hasta la música contenida en los discos o cartuchos. Tenemos un GameShark para cada una de las plataformas.





La versión para PlayStation 2 Incluye un súper accesorio, El DVD región X. La llave que te permite convertir tu PlayStation 2 de región 1 a multiregión y disfrutar la calidad digital de las películas en DVD de cualquier parte del mundo.

CONTROLES

VOLANTES

JOYSTICKS

MULTIPUERTOS

Y muchos accesorios más. Hasta lo que no te imaginas lo tendremos para ti pronto!

Estos productos están a la venta en:

WAL★MART SUPERCENTER

BODEGA

SEARS

LAS NOVEDADES:

TEATRO EN CASA

Se oye GENIAL con PS 2 y funciona también con otras plataformas Experimenta el gran sonido envolvente y siente la acción a todo lo que da!

CABLE LINK

Para Game Boy Advance. Conecta hasta 4 jugadores al mismo tiempo para competir entre sí e intercambiar información.

CONVERTIDOR INALÁMBRICO

Conecta tu control de PlayStation al transmisor ¡LISTO! Juega con libertad de movimiento, o aplástate en tu sillón favorito donde antes no alcanzaba el cable!

PANTALLA Y BATERÍA PS ONE

Juega en cualquier lugar Con esta pantalla de 5" y la batería recargable con capacidad para 2:30 hrs. contínuas de juego.

¡ DE FÁBULA !

Tiendas ACCION VIRTUAL

Para todos los Sistemas, versiones y modelos

PC

GAMEBOY

Distribuidor Exclusivo para La República Mexicana:
Manufacturas Tecnológicas Exclusivas en Mobiliario, S.A. de C.V.
Georgia 10 - 3 Col. Nápoles. C.P. 03810 México, D.F. Tels: 55 23 53 51 55 23 53 38 55 23 29 25